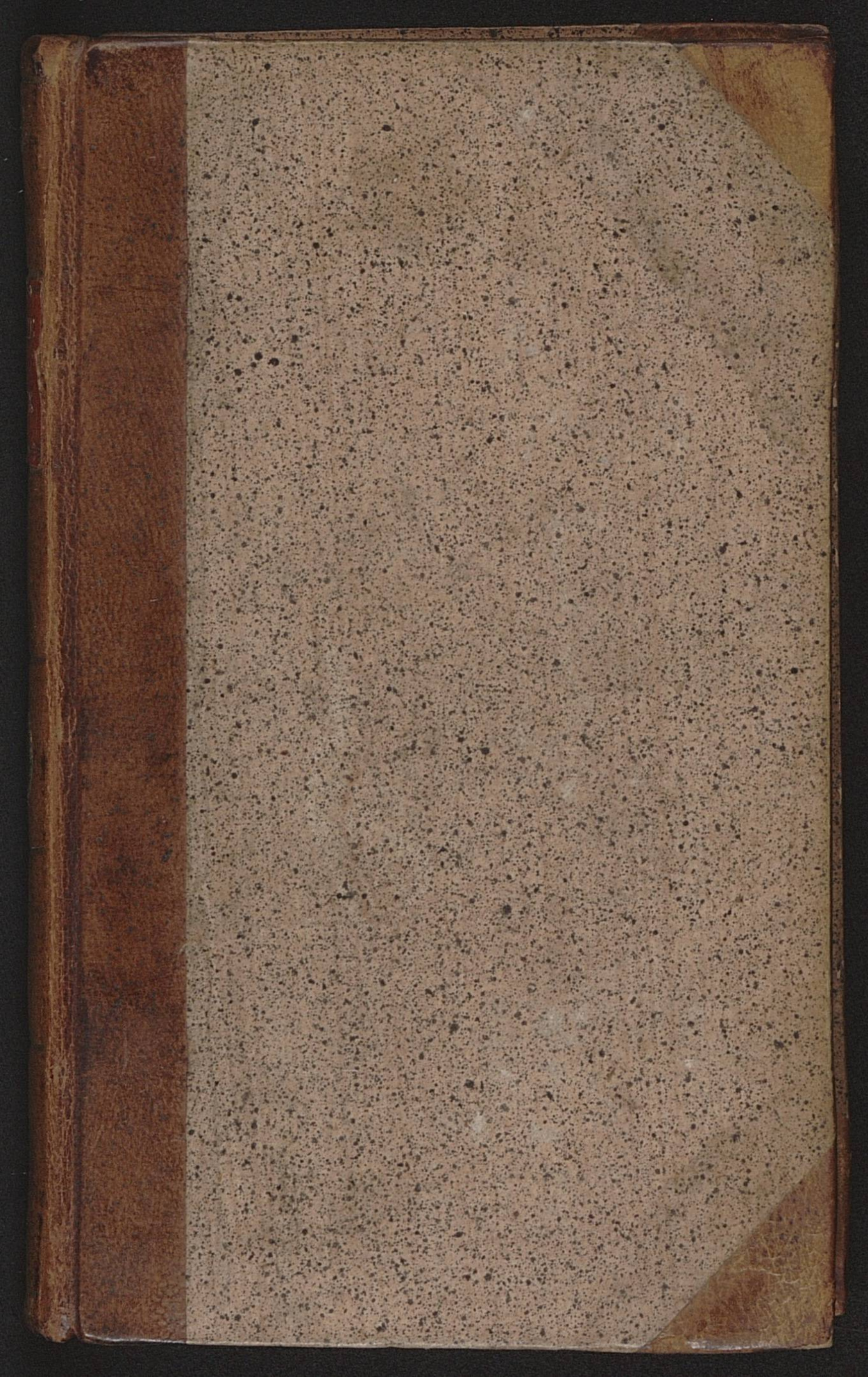
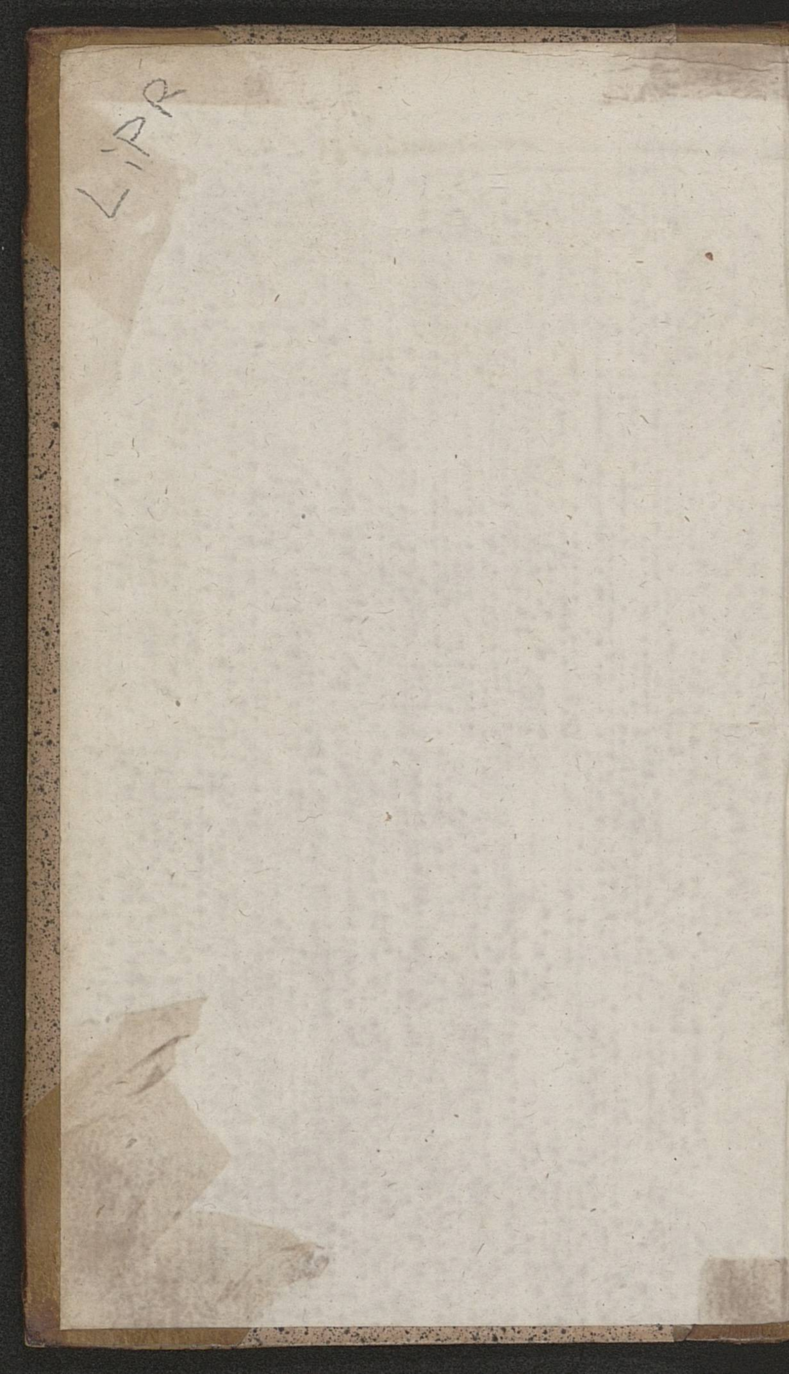
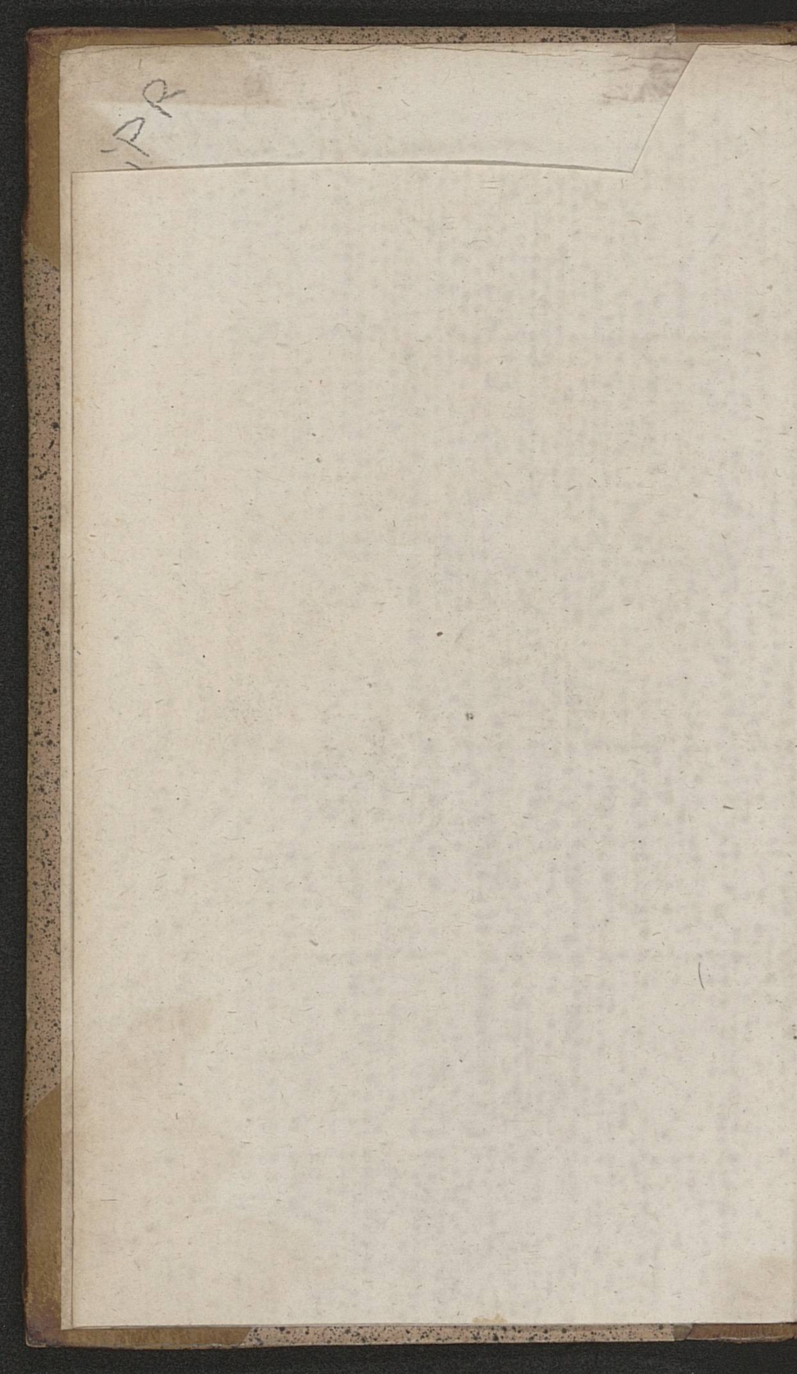



L.P.R

450.—
les 5 vol



ACADÉMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX.

ACADÉMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX,

Contenant les Règles des Jeux de Cartes permis; celles du Billard, du Mail, du Trictrac, du Revertier, etc. etc.

Avec des Instructions faciles pour apprendre à les bien jouer.

NOUVELLE ÉDITION,

Augmentée du Jeu des Echecs, par PHILIDOR; *du Jeu de Whist, par* EDMOND HOYLE, *traduit de l'Anglais; du Jeu de Tre-sette, du Jeu de Domino, de l'Homme de Brou, etc. etc.*

AVEC FIGURES.

TOME PREMIER.



A LYON,

Chez BALLANCHE père et fils, Imprimeurs-Libraires, aux Halles de la Grenette.

An 10. — 1802.

AVERTISSEMENT
POUR
L'ANCIENNE ÉDITION.

*L'Édition que l'on donne aujourd'hui de l'*Académie universelle des Jeux, *est beaucoup plus parfaite que celles qui ont paru jusqu'à présent, puisque l'on a employé tous ses soins à mettre dans un meilleur ordre tous les Jeux que l'on joue, non-seulement dans les Cours de l'Europe, mais encore à Paris, et dans les principales villes de France : on en a donné les Règles propres, autant qu'elles ont paru justes, naturelles, et conformes à la raison.*

On trouvera, dans cette édition, le Jeu de Quadrille *corrigé, et augmenté du* Médiateur, *du* Solitaire, *de la* Couleur favorite, *du* Médiateur à quatre et à trois, *avec plusieurs décisions nouvelles. Ce livre ne pourrait être qu'imparfait sans ce jeu, qui fait aujourd'hui l'amusement de presque tout le monde, et les délices du beau sexe.*

Le Jeu de l'Hombre, *qui a déjà été imprimé plusieurs fois, est traité ici plus à fond qu'il ne l'a jamais été ; les règles en*

sont plus étendues, et l'on peut dire, à l'égard de quelques-unes, plus judicieuses. Quoique ce jeu soit aujourd'hui négligé, il est cependant sans contredit le plus beau et le plus savant que nous ayons : il aura sans doute quelque jour un retour plus favorable, lorsque le beau sexe cessera de prendre le parti du Quadrille *avec tant de vivacité.*

On trouvera aussi, dans ce Recueil, le Jeu de Piquet *traité d'une manière plus claire et plus conforme à l'usage présent, puisque dans toutes les règles que l'on en donne, on a suivi les sentimens des Joueurs les plus expérimentés.*

Le Reversis, *dont on n'avait parlé que fort succinctement, y est étendu de manière que l'on peut facilement apprendre à le bien jouer, et à résoudre toutes les difficultés qui peuvent survenir en le jouant.*

Tous les autres Jeux qui étaient dans les précédentes éditions, sont traités ici d'une manière toute différente par les corrections et les augmentations qu'on y a faites ; on a aussi ajouté plusieurs sortes de Jeux qui seront reçus avec plaisir par leurs agrémens ; tels sont le Papillon, *la* Tontine, *la* Sizette, *et plusieurs autres qui font l'amusement des honnêtes gens.*

Le Jeu des Echecs *et le* Jeu du Trictrac *y ont leur place ; on a même ajouté la manière de jouer le* Trictrac à écrire : *on y trouve aussi les règles de la* Paume, *du* Billard *et du* Mail, *ces nobles exercices qui ont toujours servi de passe-temps aux personnes du premier rang. Enfin, cet ouvrage n'est rempli que d'honnêtes amusemens à la portée de toutes sortes de personnes ; ce qui donne lieu d'espérer qu'il sera reçu favorablement du Public.*

AVERTISSEMENT
SUR LA
NOUVELLE ÉDITION.

CETTE *édition de* l'Académie universelle des Jeux, *revue et corrigée avec soin, est augmentée*, 1. *du Jeu de* Whist, *par* EDMOND HOYLE, *traduit de l'anglais, contenant les lois de ce jeu, et des règles pour le bien jouer, avec différens calculs pour en connaître les chances, etc. etc.*; 2. *du Jeu de* Tre-sette; 3. *du Jeu de* Domino, *avec les décisions des meilleurs Maîtres; et enfin, du jeu de cartes appelé* l'Homme de Brou, *qui se joue dans beaucoup de sociétés, et dont les règles n'avaient pas été, jusqu'à ce jour, imprimées.*

LES



LES RÈGLES

DU JEU DE PIQUET,

Avec les Décisions des meilleurs Joueurs sur les coups les plus difficiles.

AVANT-PROPOS.

ÇEUX *qui savent le jeu de Piquet, conviennent que c'est un des plus beaux jeux qui se jouent aux cartes, et dont l'on ne s'est jamais lassé comme de la plupart des autres qui ne sont en règne qu'un certain temps, après quoi ils tombent.*

Les règles qu'on en a données jusqu'à présent, diffèrent tellement de celles que l'on suit dans les Académies et Maisons où l'on joue ce jeu, qu'il a paru à propos d'en faire un nouveau Traité, dans lequel on ne donnera les règles, que sur un usage généralement reçu, ou sur les décisions des meilleurs Joueurs de Piquet, avec les raisons qui les ont engagés à juger comme ils ont fait. Quelque difficile que ce jeu paraisse, il ne faut néanmoins qu'une grande attention à son jeu pour être bon Joueur; car la grande science est de savoir par son jeu ce que son adversaire doit avoir dans le sien, soit par ce qu'il montre sur la table, soit par ce qu'il n'a point, et qu'il pourrait avoir.

Nous tâcherons de donner une idée aussi claire qu'il sera possible de ce jeu, que nous développerons d'une manière à ne laisser aucun doute à ceux qui le savent déjà, sur les coups qui peuvent leur arriver; et pour

en faciliter la connaissance à ceux qui seront bien aises de l'apprendre. Pour parvenir à la fin que nous nous sommes proposée, nous diviserons ce Traité en plusieurs Chapitres. Dans le premier, l'on donnera une idée générale du Jeu ; l'on verra dans le second la maniere dont se doit faire l'écart, et ce que c'est que les cartes blanches ; dans le troisième, on expliquera ce que c'est que le Point, les Tierces, Quatriêmes, Quintes, Sixiémes, Septiêmes et Huitiêmes ; dans le quatrième, l'on trouvera l'ordre qu'on doit observer en comptant son jeu, et la manière de jouer les cartes ; et dans le cinquième Chapitre, il y aura les différentes manières dont on joue le Piquet à écrire. L'on donnera ensuite une table des Lois ou Règles du jeu, avec les décisions des meilleurs Joueurs de Piquet, sur les coups les plus difficiles, et les raisons qui ont fait établir ces Règles.

CHAPITRE PREMIER.

Où l'on donne une idée générale du Jeu de Piquet.

ON ne peut jouer que deux au Piquet, et le jeu ne doit être composé que de trente-deux cartes, qui sont l'as, le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit et le sept de chaque couleur. Observez que les cartes sont rangées ci-dessus comme elles valent : les as étant toujours au-dessus des rois, les rois des dames, les dames des valets, etc.

Il est à remarquer que toutes les cartes valent les points qu'elles marquent, si vous en exceptez l'as qui en vaut onze, et qui, comme il a été déjà dit, emporte toujours le roi : mais il faut pour cela qu'il soit de même

couleur ; et les trois figures, c'est-à-dire, roi, dame, valet, valent dix points chacune.

Quand on est convenu de ce qu'on veut jouer, et en combien de points on jouera, on voit à qui mêlera le premier : celui qui a tiré la plus basse carte, doit donc mêler et donner les cartes le premier ; il les prend à cet effet, les mêle autant qu'il juge à propos, puis les présente à son adverse partie, qui peut mêler, s'il veut, à son tour : en ce cas, celui qui est à donner les cartes, doit mêler une seconde fois, et présenter à couper à son adversaire, qui doit pour lors les couper nettement : car celui qui les éparpillerait, ou n'en couperait qu'une, serait obligé de recommencer, après que celui qui est à donner aurait rebattu les cartes. Cela fait, celui qui donne met les cartes de dessous dessus, puis les distribue deux à deux, ou trois à trois, cela dépend de son caprice, et ce sont les deux nombres ordinaires, et jamais à une, ni au-dessus de trois.

Il faut continuer, dans tout le cours de la partie, par le nombre qu'on a commencé ; car si par fantaisie on venait à vouloir changer la donne, il ne serait pas permis, à moins que d'avoir averti avant que de mêler, en disant : Je donnerai par deux ou par trois.

On donne donc de ces cartes jusqu'à ce que les Joueurs en aient eu chacun douze, de manière qu'il n'en reste plus que huit en la main de celui qui donne, et qu'il doit poser sur le tapis, vis-à-vis de son adversaire et de lui : ces huit cartes sont appelées *talon*.

Avant que de passer plus loin, pour donner une idée générale du jeu dans ce Chapitre,

comme nous nous le sommes proposé, il est à propos de faire remarquer que si celui qui donne les cartes, au lieu de n'en donner que douze à son adversaire, lui en donnait treize, ou les prend pour lui; il est libre à celui qui a la main, c'est-à-dire, qui n'a point mêlé, de se tenir au jeu, ou de faire refaire, rendant en ce cas le coup nul; mais s'il s'y tient lorsqu'il a treize cartes, il doit laisser les trois cartes au dernier, c'est-à-dire, que le talon n'étant pour lors que de sept, il ne peut en prendre au plus que quatre, et moins s'il veut, par la raison que nous en donnerons ci-après; et si le dernier a treize cartes, il en écarte trois, et n'en prend que deux; et si l'un des deux Joueurs se trouvait avoir quatorze cartes, n'importe lequel, il faut refaire le coup.

Vous remarquerez que, lorsque dans le talon il y a une carte tournée, soit que le talon soit de sept ou huit cartes, pourvu que le coup se joue, le coup sera bon si la carte tournée n'est pas celle qui est au-dessus du talon, ou la première des trois que doit prendre le dernier, parce qu'en ce cas la carte étant vue des deux Joueurs, on doit refaire nécessairement, à cause que si on le laissait à la volonté de celui à qui elle va de droit, il aurait l'avantage de s'y tenir s'il avait beau jeu, et de refaire s'il l'avait mauvais, ce qui ne serait pas juste, n'y ayant point de faute à punir dans ce coup.

Vous remarquerez encore que la sévérité que l'on a dans certaines Provinces, comme dans le Languedoc et dans la Provence, de condamner au grand coup, c'est-à-dire, à perdre cent soixante-dix points pour avoir tour-

né ou vu une ou plusieurs cartes du talon de son adversaire, est fort injuste, et n'est point d'usage parmi les gens qui jouent bien le Piquet; le Joueur qui tourne ou voit une ou plusieurs cartes du talon de son adversaire, est condamné à jouer telle couleur que son adversaire voudra, s'il est premier à jouer.

Il est à propos, pour l'intelligence de ce jeu, d'expliquer ce que c'est que *hasard.* Il y a dans ce jeu trois sortes de hasards qu'on appelle Repic, Pic et Capot. *Le Repic* a lieu lorsque dans son jeu, sans que l'adversaire puisse rien compter, ou du moins ne pare pas, l'on compte jusqu'à trente points : en ce cas, au lieu de dire trente, on dit quatre-vingt-dix, et au-dessus, à mesure qu'il y a des points à compter au-dessus.

Le Pic a lieu lorsqu'ayant compté un certain nombre de points sans que l'adversaire ait rien compté, l'on va en jouant jusqu'à trente, auquel cas, au lieu de dire trente, l'on compte soixante, et l'on continue de compter les points que l'on fait par-dessus.

Le Capot, c'est lorsque l'un des deux fait toutes les levées; il compte pour cela quarante points, au lieu que celui qui gagne seulement les cartes, compte dix points pour les cartes. C'est fort mal-à-propos que certains Joueurs prétendent que l'on ne saurait faire tous les hasards en un seul coup; tous conviennent qu'on peut joindre le capot au pic et repic, ce qui arrive même ordinairement; et les gens qui se vantent de savoir bien le jeu, conviennent, comme moi, que par cette même raison, l'on peut faire les trois hasards d'un seul

coup : en voici l'exemple. Je suppose qu'un des Joueurs ait les quatre tierces major, et que son point soit bon ; s'il est premier à jouer, il entrera par 4 du point, et 12 des tierces major, c'est 16 ; 16 et 14 d'as, c'est 90 ; 90 et 28 des deux quatorze de rois et de dames feront cent dix-huit ; et en jouant ses cartes, il ira à cent soixante et un, qui, joints aux quarante pour le capot, feront deux cent un points du coup. Ce coup est si rare qu'il n'est peut-être jamais arrivé, mais il est de la justice qu'il vaille de la sorte s'il arrive jamais.

Observez que lorsque la tierce major est bonne pour le point, elle vaut quatre ; et quand même elle ne serait comptée que pour trois de point, les trois hasards y seraient encore.

Il faut remarquer que pour faire *Pic*, c'est-à-dire, pour compter soixante au lieu de trente, il faut être premier ; car si vous n'êtes pas premier, et que le premier jette une carte qui marque, il comptera un ; et vous, quand vous auriez compté dans votre jeu vingt-neuf, si vous levez la carte jetée, vous ne compterez cependant que trente, à moins que celui qui joue le premier, ne jetât une carte qui ne comptât point, comme un neuf, un huit ou sept ; auquel cas, après avoir levé cette main, vous pouvez continuer de jouer votre jeu jusqu'à trente, et compter soixante, le hasard étant bien fait.

L'on doit condamner ici la sévérité qu'on a en Provence et en Languedoc à l'égard du pic : un joueur qui, au lieu de dire soixante, ne dirait que trente, ne saurait y revenir, et ne

compte absolument que trente, au lieu que dans tout le reste du monde il en revient ; et jamais les joueurs ne doivent se faire ces difficultés, n'y ayant rien qui oblige à cette sévérité : la distraction de celui qui compte trente au lieu de soixante, ne pouvant être qu'à son préjudice, il pourra donc y revenir jusqu'à ce que l'on ait coupé pour le coup suivant.

Il faut remarquer encore que lorsque les deux parties sont fort avancées, les cartes blanches qui valent dix points, sont premièrement comptées, ensuite le point, les tierces, quatrièmes, cinquièmes, etc. ; viennent après cela les points que l'on compte en jouant, et enfin les dix points des cartes, ou les quarante du capot.

CHAPITRE II.

De la manière dont se doit faire l'Ecart, et ce que c'est que Cartes blanches.

LORSQUE chacun a ses douze cartes, qui composent son jeu, il les examine, et pour mieux connaître son jeu, doit arranger ses couleurs, c'est-à-dire, mettre les cœurs avec les cœurs, les piques avec les piques, et ainsi des autres.

Ce qu'il doit d'abord considérer, c'est s'il a cartes blanches, c'est-à-dire, s'il n'a point de peintures dans son jeu ; les peintures sont les rois, les dames et les valets ; enfin, si l'un des deux Joueurs se trouve avoir cartes blanches, après que l'autre a fait son écart, il

étale ses cartes sur le tapis en les comptant l'une après l'autre, et les cartes blanches lui valent dix points, qui sont comptés avant le point même, et qui servent à faire le pic et le repic, et à les parer.

Le jeu ayant été ainsi examiné, et qu'un des Joueurs ait cartes blanches ou non, celui qui est le premier à prendre fait son écart, c'est-à-dire, qu'il choisit dans son jeu les cinq cartes qui lui semblent les moins nécessaires pour en reprendre autant du talon.

Observez qu'il ne peut point en prendre plus de cinq, mais bien moins, puisqu'il peut n'en prendre qu'une s'il veut, ou deux, ou trois, ou quatre; il est pour lors en droit de voir les cartes qu'il laisse et qu'il pourrait prendre.

Et si le dernier à prendre, lorsqu'on lui a laissé des cartes ou autrement, ne veut point prendre toutes les cartes qui lui restent, il peut n'en prendre s'il veut qu'une, étant obligé, ainsi que le premier, d'en prendre pour le moins une; s'il en laisse, il peut les voir, et le premier est en droit de les voir aussi, en accusant la couleur dont il commencera à jouer, et par laquelle il est obligé de jouer; et si le dernier ayant laissé des cartes, il les avait mêlées avec celles de son écart, le premier est en droit de voir son écart, en disant la couleur dont il jouera en entrant au jeu.

Si par malice, ou par mégarde, celui qui a dit: Je commencerai par telle couleur, commençait par une autre, il serait libre au dernier de le faire commencer par telle couleur qu'il voudrait.

Comme ces règles sont plutôt faites pour les

commençans que pour les maîtres, ils ne seront pas fâchés qu'on leur apprenne, en passant, la manière dont il convient de faire les écarts, et le but que l'on doit avoir en les faisant.

En faisant l'écart, le premier but des grands Joueurs est de gagner les cartes et d'avoir le point, ce qui les oblige à porter ordinairement la couleur dont ils ont le plus, ou bien dont ils sont plus forts; car il conviendrait de préférer quarante-un d'une couleur, à quarante-quatre d'une autre où la quinte ne serait pas faite, quelquefois même la quinte y étant, étant plus avantageux d'avoir ces quarante-un, où une seule carte peut faire une quinte major ou le point, et servir à gagner les cartes, ce qui ne pourrait se faire, en portant les quarante-quatre, à moins qu'il n'y eût une rentrée extraordinaire.

Il faut observer que si l'on joue pour un grand coup, il faut jouer différemment que lorsqu'on joue pour un petit coup, parce que l'on s'abandonne, pour le grand coup, absolument à la rentrée qui est fort incertaine; au lieu que pour un petit coup, l'on porte un jeu que la rentrée, quelle qu'elle soit, doit rendre meilleur et suffisant pour le faire, à moins que ce ne fussent absolument les cartes les plus opposées au jeu, ou de moindre valeur.

Il faut encore, en écartant, tirer à se faire des quatorze; on appelle quatorze, quatre as, ou quatre rois, quatre dames, quatre valets, ou quatre dix; le quatorze d'as efface tous les autres, et à la faveur de ce quatorze, on peut en compter un bien plus bas, comme

serait celui de dix, encore que l'adversaire en eût un de rois, de dames ou de valets, parce que le quatorze plus fort annulle le moindre; et comme l'on compte, au défaut des quatorze, trois as, trois rois, trois dames, trois valets ou trois dix, il est encore bon d'y tirer : vous observerez que les trois as valent mieux que les trois rois, et que le moindre quatorze empêche de compter trois as, et ainsi des autres; et qu'à la faveur d'un quatorze on compte non-seulement d'autres quatorze moindres, mais encore trois dix, ou autres trois, pourvu que ce ne soit point de neuf, de huit ou de sept, encore que l'adversaire eût trois d'une valeur au-dessus : le moindre usage rendra familière cette règle, qui semble d'abord une des plus difficiles du jeu.

Vous observerez la même chose à l'égard des huitièmes, septièmes, sixièmes, quintes, quatrièmes et tierces, auxquelles un homme qui fait son écart doit avoir égard, pour tâcher de s'en procurer par sa rentrée, étant ce qu'il y a de plus beau au jeu; vous en trouverez la valeur et le nom dans le Chapitre suivant, ce qui servira à faire connaître aux Joueurs qui ne sont pas bien au fait de ce jeu, ce qu'il convient mieux de porter.

CHAPITRE III.

Où l'on explique ce que c'est que le Point, les Tierces, Quatrièmes, Quintes, Sixièmes, Septièmes et Huitièmes.

Le point, c'est un nombre de cartes d'une même couleur que l'on a dans son jeu, et dont

on assemble les points pour les accuser : vous observerez, pour compter le point, que l'as vaut onze, et les figures dix chacune; le reste des cartes autant de points qu'elles en valent par ce qu'elles sont marquées : un dix, dix points ; un neuf, neuf, etc.

Le point étant assemblé, le premier à jouer l'accuse, c'est-à-dire, dit le point qu'il a, et demande à son adversaire s'il est bon ; si l'adversaire n'en a pas autant, il dit qu'il est bon; et s'il en a autant, il dit qu'il est égal; et s'il en a plus, il dit qu'il ne vaut pas; enfin, qu'il soit bon ou non, celui qui a le point le plus fort, compte pour ledit point, autant de points qu'il y a de cartes, à moins que, par exemple, ayant six cartes de point, elles ne fissent que 54, auquel cas les six cartes ne doivent être comptées que cinq ; au lieu que s'il y avait cinquante-cinq ; elles en vaudraient six ; et ainsi de soixante et quatre, quarante-quatre, qui ne valent pour le point qu'à proportion des dixaines, le cinquième point faisant la dixaine ; trente-cinq points en valent autant pour le point que quarante-quatre, étant comptés l'un et l'autre pour quatre ; mais c'est celui qui a le plus de points qui les compte ; et si le point est égal, personne ne le doit compter ; il en est de même lorsque les deux Joueurs ont les mêmes tierces, quatrièmes, cinquièmes, etc. à moins que par une quinte ou quatrième, ou tierce supérieure, il ne rende bonnes les tierces, quatrièmes ou cinquièmes qui pourraient être égales avec celles de son adversaire.

Des Tierces.

Il y a de six sortes de tierces : la première que l'on appelle major, et qui est composée d'un as, d'un roi et d'une dame; la seconde appelée de roi, composée d'un roi, d'une dame, et d'un valet; la troisième de dame, que la dame, le valet et le dix composent; la quatrième de valet, qui est valet, dix et neuf; la cinquième de dix, qui est dix, neuf et huit; et la sixième qu'on appelle tierce basse ou fine, et qui est le neuf, le huit et le sept. Vous observerez qu'il faut pour faire une tierce, ainsi qu'une quatrième et une quinte, etc. que toutes les cartes soient de même couleur.

Des Quatrièmes.

Il y a cinq sortes de quatrièmes : la première qu'on appelle quatrième major, est composée de l'as, le roi, la dame et le valet; la seconde qu'on appelle de roi, composée du roi, de la dame, du valet et du dix; la troisième de dame, composée de la dame, le valet, le dix et le neuf; la quatrième de valet, composée du valet, du dix, du neuf et du huit, et la cinquième, dite quatrième basse, du dix, du neuf, du huit et du sept.

Des Quintes.

Il y a de quatre sortes de quintes : la première appelée quinte major, est composée de l'as, le roi, la dame, le valet et le dix; la seconde, dite de roi, est composée du roi, de la dame, du valet, du dix et du neuf; la troisième de dame, composée de la dame, le valet, le dix, le neuf et le huit; et la quatrième,

dite quinte basse ou au valet, du valet, du dix, du neuf, du huit et du sept.

Des Sixièmes.

Il y a trois sortes de sixièmes; la première, dite sixième major, est composée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix et le neuf; la seconde de roi, composée du roi, de la dame, le valet, le dix, le neuf et le huit; et la troisième appelée de dame ou basse, que composent la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit et le sept.

Des Septièmes.

Il y a deux sortes de septièmes; la première, dite septième major, composée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf et le huit; et la seconde de roi, que composent le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit et le sept.

Des Huitièmes.

Il n'y a qu'une sorte de huitième, qui est composée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit et le sept, qui sont toutes les cartes d'une couleur.

Voilà à quoi il est encore bon de viser en faisant son écart, et étant de l'avantage d'un Joueur d'en avoir, car une tierce bonne vaut à celui qui la compte trois points; une quatrième, quatre, et une quinte en vaut quinze; une sixième, seize; une septième dix-sept, et la huitième dix-huit, outre les points qui sont accordés pour le point. Par exemple : un Joueur qui aurait une quinte major dont le point serait bon, compterait quinze pour la quinte, et cinq pour le point, ce qui ferait

vingt ; et ainsi de la quatrième, qui vaudrait quatre pour le point, et quatre pour la quatrième ; la même chose se fera à l'égard des sixièmes, septièmes, huitièmes.

Vous remarquerez encore, quoiqu'il ait été déjà dit ci-devant, que celui qui a la plus haute tierce, quatrième, quinte, et ainsi des autres qui suivent, annulle toutes celles qui sont au-dessous : par exemple, une tierce major annulle une tierce de roi, et ainsi des quatrièmes, quintes, etc. en observant que la moindre quatrième annulle la plus haute tierce ; la moindre quinte, la plus haute quatrième ; la moindre sixième, la plus haute quinte ; et la moindre septième, la plus haute sixième : la huitième annulle toutes les autres espèces de séquences.

Observez que toutes ces tierces, quartes et quintes, etc. sont des séquences ; observez en même temps, comme il a été déjà dit ci-devant, qu'à la faveur d'une tierce ou quatrième ou quinte, et ainsi des autres bonnes, l'on fait passer les moindres tierces, encore que l'adversaire en eût de plus fortes ; et l'on accumule par-là les points qu'elles font, le jeu de l'adversaire étant annullé par la séquence supérieure ; et s'il y a de l'égalité dans la plus haute séquence entre les deux Joueurs, celui qui en aurait plusieurs autres, ou de la même force ou moindres, n'en compterait pour cela pas une, la plus noble étant égale.

Il paraît que l'on a expliqué suffisamment toutes les séquences. Voyons maintenant l'ordre que l'on doit observer en comptant le jeu, et la manière de jouer les cartes.

CHAPITRE IV.

De l'ordre qu'on doit tenir en comptant son jeu, et de la manière de jouer les Cartes.

APRÈS que chacun des Joueurs a pris du talon les cartes qu'il doit y prendre, il doit assembler son jeu pour y voir ce qu'il a à compter. Il doit commencer par ramasser la couleur dont il a en plus grand nombre, pour en composer son point et l'accuser; et si le dernier en a davantage dans son jeu, il dit: il ne vaut pas; s'il en a autant, il dit: il est égal; et s'il en a moins, il répond qu'il est bon: après avoir compté le point, il doit examiner s'il n'a pas de tierces, quatrièmes, quintes, etc. afin de compter autant de points, si ce qu'il en a n'est point défendu par l'adversaire.

Vous observerez que le point, tierces, quatrièmes, quintes, etc. doivent être mis sur table, afin qu'on puisse en compter la valeur; car, par exemple, si un des Joueurs qui aurait accusé le point, ou des tierces, quatrièmes, quintes, etc. et que l'on lui aurait répondu valoir; si, dis-je, ce Joueur oubliait de les montrer, et jouait sans les avoir comptées, il ne pourrait plus y revenir, et son adversaire compterait son point, encore qu'il fût moindre, ses tierces, quatrièmes, quintes, encore qu'elles fussent plus basses, pourvu néanmoins qu'il les montrât lui-même avant de jeter sa première carte; sans quoi, c'est-à-dire,

s'il l'avait jetée, il ne serait plus temps d'y revenir, et pour lors ils ne compteraient ni l'un ni l'autre.

Après que l'on a examiné et compté les tierces, quatrièmes, quintes, etc. il faut examiner si l'on a quelque quatorze: les quatorze sont quatre as, quatre rois, quatre dames, quatre valets, quatre dix, comme il a déjà été dit: un quatorze bon est compté pour quatorze points; le supérieur annulle l'inférieur, et fait que l'on peut, à sa faveur, compter trois as, trois rois ou trois dames, etc.

S'il n'y a point de quatorze dans le jeu, on cherche à compter, ou trois as, ou trois rois, ou trois dames, ou trois valets, ou enfin trois dix, les plus hautes annullant toujours les inférieures.

Après donc que chacun a examiné son jeu, et vu, par les interrogations faites, ce qu'il a de bon dans son jeu, le premier commence à le compter: la première chose qu'il compte, ce sont les cartes blanches, qui valent dix points, s'il les a; il commence alors, en disant: dix de cartes blanches valent dix; et s'il a le point, il l'étale et compte s'il a cinquante en points, dix et cinq pour le point c'est quinze; si ensuite il a une quatrième bonne, il l'étale également, et ajoute quatre points à quinze, qui font dix-neuf; s'il a outre cela un quatorze ou trois as, ou trois de quelqu'autre chose qui soit bon, il les ajoute encore; et après avoir compté tout son jeu, il joue une carte, en comptant un point pour la carte qu'il joue, si elle est ou un as, un roi, une dame, un valet, un dix, qui sont les seules cartes qui marquent.

Après que le premier a joué la carte, le dernier, avant que de jouer, montre son point, s'il l'a bon, ses tierces, quatrièmes ou quintes, etc. compte ses quatorze ou ses trois as, trois rois, etc. ses cartes blanches, s'il les avait; et après avoir ajouté ensemble tout ce qu'il a à compter, il lève la carte que le premier a jouée, s'il le peut, ou bien fournit de la couleur, s'il ne peut point lever; et lorsqu'il prend la levée, il rejoue par telle couleur qu'il veut.

L'on observera que, comme il n'y a point de surprise au jeu de Piquet, celui qui en jouant ses cartes change de couleur, doit nommer la couleur dont il joue; faute de quoi, celui qui aurait fourni, comptant qu'il continuait à jouer de la couleur dont il jouait auparavant, serait en droit de reprendre la carte jetée, quand même elle serait de la couleur jouée.

A l'égard de la manière de jouer les cartes, comme il faut que ce soit l'usage qui enseigne la manière la plus avantageuse de les jouer, on se contentera d'en dire deux mots en général.

Il est certain que c'est principalement à la manière de jouer les cartes, que l'on connaît un bon Joueur d'avec celui qui ne l'est pas; et il n'est pas possible de les bien jouer, que l'on ne connaisse la force du jeu: c'est-à-dire, par le jeu que l'on a, l'on doit connaître ce que l'adversaire peut avoir, et ce qu'il doit avoir écarté, en faisant encore attention à ce qu'il montre de son jeu, et à ce qu'il compte.

Le principal but du Joueur, en jouant ses cartes, doit être de les gagner en premier lieu;

en second, de faire davantage de points, et empêcher l'adversaire d'en faire : mais le principal objet ce sont les cartes qui valent dix à celui qui les gagne.

L'on dira, en faveur de ceux qui n'ont aucune teinture du jeu de Piquet, qu'il n'y a point de triomphe au Piquet, que ce sont les meilleures cartes de la couleur jouée qui font la levée ; car, par exemple, s'il était joué le roi de trèfle, et que vous en eussiez l'as, vous léveriez la main ; au lieu que s'il n'en était joué que le sept, et que vous n'eussiez pas de la couleur, encore que vous jouassiez une carte de plus de valeur dans une autre couleur, la levée irait à qui aurait joué le sept.

Si, par mégarde, celui qui fournit sur la carte jouée, ne jouait pas de la couleur que son adversaire jette, s'il en avait, quoique sa carte fût sur le tapis, il lui serait permis de la relever pour en fournir, sans qu'il en coûte pour cela aucune peine.

Un premier quelquefois aura le malheur que son point, ses quintes, ses quatrièmes, ses tierces, et autres choses qu'il peut avoir ne lui vaudraient rien ; pour lors il commencera à compter par un, en jetant telle carte de son jeu qu'il jugera à propos, et il continuera à jouer jusqu'à ce que son adversaire ait joué une carte plus haute que la sienne.

Celui qui est second en carte, avant que de jouer, comme il a déjà été dit, compte tout ce qu'il a à compter dans son jeu ; et lorsqu'en jouant les cartes il fait la levée, il rejoue par telle couleur qu'il veut ; ils jouent de la sorte jusqu'à ce que leurs douze cartes soient

jetées : celui qui fait la dernière levée compte deux points, si la carte qu'il joue est une carte qui marque ; et un, quoiqu'elle ne marque pas.

Chacun compte ensuite ses levées, et celui qui en a le plus, compte dix pour les cartes ; et lorsqu'elles sont égales, elles ne sont comptées de part ni d'autre.

Le coup n'est pas plutôt fini, que chacun doit marquer, ou avec des jetons, ou avec un crayon ce qu'il a fait de points jusqu'à ce que la partie s'achève. On recommence à donner les cartes après les avoir mêlées et donné à couper comme on a dit.

Chacun fait tour à tour au Piquet, supposé qu'on ne finisse point la partie d'un seul coup.

Lorsqu'on recommence une autre partie, si celui qui a perdu veut jouer, on coupe, pour savoir qui fera le premier, et de la manière qu'on l'a déjà dit, à moins qu'on ne soit convenu, au commencement du jeu, que la main suivrait.

Dans l'un et l'autre cas, on continue alternativement à donner : il est libre à chacun des deux Joueurs de ne plus jouer lorsque la partie est achevée ; mais non pas dans le cours de la partie, à moins que de payer ce que l'on joue.

CHAPITRE V.

Le Piquet à écrire.

CETTE manière de jouer le Piquet est fort en usage parmi les honnêtes gens, qui en forment par-là un jeu d'une grande société,

puisqu'on y peut jouer trois, quatre, cinq, six et sept personnes. Il n'y a cependant que deux de ces Joueurs qui jouent à la fois, et les autres ensuite alternativement.

Lorsque l'on joue au Malheureux, celui qui est marqué continue à jouer, et celui qui marque est relevé par celui des Joueurs qui attend que l'un des Joueurs sorte le coup fini, chacun relevant à son tour; au lieu que lorsqu'on joue à tourner, on commence par un côté, et l'on tourne toujours du même côté : par exemple, je commencerai la partie avec le Joueur qui sera à ma droite; après que nous aurons joué notre coup, il jouera encore un coup avec le Joueur de sa droite, et ainsi des autres; c'est la manière la plus égale de jouer ce jeu.

Avant de commencer à jouer, il faut convenir combien l'on jouera de rois ou de tours, si c'est six, neuf ou douze rois plus ou moins; un roi c'est deux tours : et un tour c'est deux coups : on l'appelle encore Ide en plusieurs provinces. Il faut, pour qu'un tour soit joué, que chacun des deux Joueurs ait mêlé une fois; l'on convient ensuite de la valeur de chaque point, soit deux liards, un sou, ou davantage si l'on veut; l'on voit après à qui fera.

L'on joue du reste selon les règles du Piquet, et chacun des deux Joueurs fait une fois seulement, et l'on compte à demi-tour les points que l'on fait de plus que son adversaire, en les marquant avec des jetons : par exemple, on suppose que du premier coup l'un des deux Joueurs ait fait vingt points, et

son adversaire dix ; ce sont dix points que le premier a contre l'autre, et qu'il marque avec des jetons jusqu'à ce que le second coup soit joué : si dans ce second coup, celui qui a les dix points sur l'autre n'en faisait encore que dix, et que son adversaire en fit quarante, ce serait vingt points que celui-ci aurait plus que lui de ce second coup, parce que de quarante points il faudrait en rabattre vingt points ; savoir, dix du coup précédent, et dix du second coup ; par conséquent, il resterait vingt points que l'on écrirait pour le perdant, et ainsi des autres coups.

Cependant, comme l'idée qu'on vient de donner n'est pas suffisante pour certaines gens qui ne se contentent pas de voir les choses, mais qui veulent encore les toucher, on leur donnera une table ci-après qui leur apprendra la manière dont ils doivent marquer ceux qui perdent : observez seulement que tous les points qui se trouvent au-dessous de cinq ne sont comptés pour rien, et que cinq points ou au-dessus valent dix.

Par cette raison, quinze points en vaudront contre le marqué autant que vingt-quatre, c'est-à-dire, qu'ils seront marqués pour vingt, et ainsi des autres. Si l'on est trois Joueurs, l'on fait trois colonnes ; à la tête de chacune on met le nom d'un Joueur, laquelle on marque à mesure qu'il est marqué.

TABLE

Qui marque douze Rois ou Tours joués.

Jean.	Pierre.	Denis.
30 40	30 40	60 100
100 30	30 50	30 90
70 90	50 60	70 100
50 60	30 80	30 20
addition. 470	*addition.* 370	*addition.* 510

Voilà donc les colonnes de chaque Joueur marquées des points qu'ils ont perdus dans le cours de douze rois qu'ils ont joués. Il faut, après cela, additionner chaque colonne, pour voir à combien les points montent, et les ranger comme on le va voir.

ADDITION DES POINTS DES JOUEURS.

Jean. . 470 points.
Pierre. . 370
Denis. . 510

Total 1350 points, qu'il faut diviser entre trois personnes ; ce qui fait pour chacune,

450 points. Cette division étant faite, chaque Joueur prend sa rétribution ; de manière que Pierre qui n'a que 370 points, gagne 80 points, parce qu'il lui manque ce nombre pour se remplir des 450, qui font son tiers dans 1350 points ; ainsi, Jean qui est marqué de 470 points, perd 20 points, à cause qu'il a ce même nombre au dessus de 450 ; et par la même raison, Denis perd 60 points, ayant ce même nombre au-dessus de 450 : lorsqu'il y a quelque dixaine de surnuméraire, elle est au profit de celui qui perd le plus.

Observez encore qu'il se paye ordinairement une consolation à ce jeu, qui est de 20 par marqué, plus ou moins, ainsi qu'on en convient ; en sorte que si elle est de 20, le Joueur qui est marqué de 30 par le jeu, est marqué de 50 en perte, et ainsi des autres.

Seconde manière de jouer le Piquet à écrire.

Il y a une autre manière de jouer le Piquet à trois ou à cinq, moins embarrassante en ce qu'il n'est pas besoin de plumes ni de papier, ni d'addition ; la voici :

Chaque Joueur prend la valeur de six cents marques en cinq fiches et dix jetons ; chaque fiche vaut dix jetons, et chaque jeton est compté pour dix marques ; de façon qu'un Joueur marqué de trente, en mettant trois jetons, paye.

L'on joue du reste le jeu de la même façon qu'en écrivant, à la réserve qu'il y a au bout de la table, au lieu d'une écritoire, un corbillon, dans lequel on met ce dont on est

marqué, et que l'on partage également entre tous les Joueurs à la fin de la partie.

La consolation se paye la même chose par le marqué, qui, au lieu de dix dont il est marqué par le jeu, en met trente dans le corbillon, et au lieu de trente, cinquante, et ainsi des autres; et outre cette consolation, il y en a une autre que celui qui est marqué paye également, et qui est deux jetons qu'il paye en propre à celui qui l'a marqué d'un grand ou petit coup; c'est la même chose; et un jeton aux autres Joueurs. Il en est de même payé lorsqu'il marque ou que les autres Joueurs jouent entr'eux.

Observez que lorsque les coups de deux Joueurs sont égaux, ou qu'il ne reste pas à l'un quatre points de plus qu'à l'autre, c'est un refait; et celui qui est marqué après un refait, paye pour cela au corbillon vingt marques de plus, et pour deux refaits, quarante, et ainsi des autres.

A moins que l'on ne soit convenu auparavant que, pour empêcher les refaits, on marquera à un point; en ce cas, pour que le refait ait lieu, il faut que les deux coups soient absolument égaux.

Après que la partie est achevée de jouer, ce que l'on voit par une carte où l'on a marqué les tours que l'on a eu dessein de jouer, et que le corbillon est partagé, chacun voit ce qu'il gagne ou perd sans aucun embarras, et les jetons impairs et surnuméraires qui n'ont pu être partagés, sont au profit de celui qui perd davantage.

Troisième manière dejouer le Piquet à écrire.

L'on peut encore jouer le Piquet de la même manière ; c'est-à-dire, en prenant chacun la valeur de six cents marques : l'on peut jouer un contre un, se payant ce dont l'on est marqué l'un à l'autre ; et ce jeu est fort égal : l'on fait à ce jeu la consolation aussi forte que l'on veut.

L'on joue également ce jeu deux contre deux ; ce sont même les parties ordinaires, ou deux contre un : on appelle celui qui joue seul contre deux, la Chouette.

Pour toutes ces façons de jouer, vous aurez recours aux règles, qui sont les mêmes pour tout ce qu'on appelle Piquet.

LOIS OU RÈGLES
DU JEU DE PIQUET,

Avec les décisions des meilleurs Joueurs sur les coups les plus difficiles.

I. S'IL se trouve que l'un des Joueurs ait plus de cartes qu'il ne faut, si le nombre n'en excède pas treize, il est au choix de celui qui a la main de refaire ou de jouer, selon qu'il le trouve avantageux à son jeu ; lorsqu'il y a quatorze cartes ou plus, l'on refait nécessairement.

La raison qui fait décider ce coup de la sorte, est que lorsqu'il y a treize cartes à l'un des deux jeux, c'est par la faute de celui qui a mêlé ; c'est pourquoi, s'il y a une peine,

c'est à lui à la subir ; c'est une règle généralement reçue.

II. Si celui qui est le premier a treize cartes au lieu de douze, et qu'il veuille jouer et ne point refaire, il le peut ; mais il doit en écarter une de plus qu'il n'en prend, étant obligé de laisser au dernier ses trois cartes : au contraire, si celui qui donne en a pris treize, il est encore au choix du premier de refaire ou de jouer ; il prend, dans ce second cas, autant de cartes qu'il en prendrait si le talon n'était pas faux ; et le dernier, qui a treize cartes, en écarte trois, et n'en prend que deux pour parfaire le nombre de douze qu'il doit avoir. Tout cela doit se faire en s'avertissant l'un l'autre, et avant que d'avoir vu les cartes que l'on prend ; car après cela l'on n'y est point reçu, et il faut que le jeu se joue comme il se trouve, aux peines que doivent porter ceux qui ont trop de cartes, savoir de ne rien compter.

La justice qui est rendue au premier, lorsqu'on laisse le choix de jouer le coup ou de refaire, engage en même temps à faire sa légitime au dernier lorsqu'il n'a pas les treize cartes, et lorsqu'il en a treize, à l'obliger d'en écarter trois pour n'en prendre que deux, afin de n'avoir pas au-delà des douze cartes qui doivent composer son jeu ; et il ne peut du reste avoir plus de douze cartes que par sa faute, qui sera punie à la rigueur si le cas arrive. Cette règle est aussi généralement reçue.

III. Qui prend plus de cartes qu'il n'en a écarté, ou s'en trouve en jouant en avoir plus qu'il ne faut, ne compte rien du tout, ni ne peut empêcher son adversaire de compter

tout ce qu'il a dans son jeu, encore que ce qu'il a fût de beaucoup inférieur au jeu de celui qui a treize cartes ou davantage.

La rigidité de cette règle est fondée sur la justice, puisque souvent une carte suffit dans un jeu pour le faire valoir et abattre. Elle est reçue de tous les joueurs de Piquet qui se piquent de savoir le Jeu.

IV. Qui prend moins de cartes ou s'en trouve moins, peut compter tout ce qu'il a dans son jeu, n'y ayant point de faute à jouer avec moins de cartes ; mais son adversaire compte toujours la dernière, attendu qu'il ne fournit point, et par conséquent il ne saurait être capot ; au lieu que celui qui a moins de cartes le serait, si son adversaire faisait les onze premières levées, n'ayant point de quoi fournir à la douzième.

Il semble d'abord que l'on soit moins rigide sur cette règle que sur la précédente ; cependant, si l'on examine bien que celui qui n'a que onze cartes ou moins, ne se préjudicie qu'à lui-même, on le trouvera suffisamment puni de risquer le capot sans pouvoir le faire. Tous les Joueurs admettent cette règle de la sorte.

V. Qui a commencé à jouer, et oublié à compter cartes blanches, le point ou les as, rois, dames, etc. ou les tierces, quatrièmes, quintes, etc. qu'il peut avoir de bonnes dans son jeu, n'est plus reçu à les compter après, et tout cet avantage devient nul pour lui.

Cette règle est rigide, en ce qu'il semble n'y avoir point de mauvaise foi ; mais l'on conviendra que celui qui oublie de compter

son jeu, faisant une faute, il est juste qu'il en soit puni. Tous les Joueurs admettent de même cette règle.

VI. Lorsqu'avant que de jeter la première carte, on ne montre pas le point qu'on a plus que son adversaire, ou quelque tierce, quatrième, etc. on ne peut plus y revenir, et on les perd. En ce cas, le premier à qui l'on aurait dit que son point ne vaut pas ou ses tierces, etc. ou trois de quelques autres choses, est en droit, pourvu qu'il ne joue pas sa seconde carte, de compter son jeu, qu'on lui aurait dit ne point valoir, et qu'on n'aurait point montré ou accusé.

C'est avec justice que l'on admet à revenir pour compter son jeu, celui à qui on aurait dit que son jeu n'est pas bon, puisqu'il ne le montre pas sur la parole de l'adversaire, lequel étant de mauvaise foi, pourrait toujours dire : ne vaut pas, au hasard qu'on oublierait de le montrer auparavant de jouer. Tous les Joueurs sont d'accord sur cette règle.

VII. L'on doit continuer à donner de la même manière que l'on a commencé, soit par deux ou par trois, pendant tout le long d'une partie, à moins qu'auparavant que de mêler, l'on n'avertisse que l'on donnera par deux ou trois : alors l'on peut changer de manière sans avertir, en commençant chaque partie.

La raison de cette règle est plausible, puisqu'un Joueur qui connaîtrait les cartes, et qui verrait que la troisième ou quatrième seraient bonnes, donnerait par deux ou par trois, cherchant par-là son avantage. Elle est reçue de tous les Joueurs, et fort bien

établie, pour prévenir jusqu'aux moindres abus.

VIII. Il n'est pas permis d'écarter à deux fois ; c'est-à-dire, que du moment que l'on a touché le talon, après avoir écarté tel ou tel nombre de cartes qu'on a jugé à propos, on ne peut plus les reprendre, et cette loi regarde également les deux Joueurs. La même raison a fait recevoir de tous les Joueurs la présente règle.

IX. Il n'est pas permis à aucun des deux Joueurs de regarder les cartes qu'il doit prendre en les étendant avant que d'écarter; c'est pourquoi lorsque celui qui a la main ne prend pas les cinq cartes du talon, il doit dire à son adversaire : je n'en prends que tant, ou j'en laisse tant. La même raison a fait établir cette règle qui est généralement reçue, afin de lever le prétexte qu'on pourrait avoir lorsqu'on est dernier, de dire que l'on ne sait point le nombre des cartes qui restent au talon, le premier ayant pu en laisser.

X. Celui qui a écarté moins de cartes qu'il n'en prend, et s'apperçoit de sa bévue avant que d'en avoir retourné aucune, ou mise sur les siennes, est reçu à mettre ce qu'il a de trop sans encourir aucune peine, pourvu néanmoins que son adversaire n'ait point pris les siennes ; car s'il les avait prises et vues, il lui serait loisible de jouer le coup ou de refaire ; et si le coup se jouait, la carte de trop serait mise à l'un des deux écarts, après avoir été vue des deux Joueurs.

Ce coup qui a été long-temps disputé, a été enfin décidé selon les droits de la justice, puisque par cette décision on a mitigé la puni-

tion ; de sorte que, quoique celui qui fait la faute ne soit pas puni avec toute la rigueur que l'est celui qui a trop de cartes, n'étant pas tout-à-fait dans le cas, à cause qu'il se déclare avant que de voir sa rentrée, devant même que de la joindre à son jeu, il n'y a par conséquent pas de mauvaise foi à punir : cependant, comme il fait faute, il est de la justice que celui à qui cette carte serait allée, et qui aurait pu rendre son jeu bon, soit le maître de s'y tenir ou de refaire. Les Joueurs qui jugent les coups par raison et sans prévention, trouvent cette règle fort bien établie, et l'admettent comme elle est.

XI. Si celui qui donne deux fois de suite, reconnaît sa faute avant d'avoir vu aucune de ses cartes, son adversaire sera obligé de faire, encore même qu'il ait vu son jeu.

Cette règle est très-conforme à l'équité, puisqu'un chacun doit faire à son tour, et que celui qui mêle ne peut point agir en cela de mauvaise foi, dès qu'il en avertit avant que de voir son jeu : elle est reçue ainsi par-tout.

XII. Quand le premier accuse son point, et ce qu'il peut avoir à compter dans son jeu, et que l'autre lui ayant répondu : cela est bon, il s'apperçoit, ensuite en examinant mieux son jeu, qu'il s'est trompé, pourvu qu'il n'ait point joué, il est reçu à compter ce qu'il a de bon, et efface ce que le premier aurait compté, encore que ledit premier eût commencé à jouer.

Il y a bien des Joueurs qui admettent que lorsque l'on a accusé son point on doit s'y tenir, ne pouvant point l'augmenter, mais

bien le diminuer, si l'on s'apperçoit n'en avoir pas autant que l'on avait d'abord accusé : je serais bien de leur sentiment là-dessus, particulièrement si cela arrivait souvent : il n'en est pas de même à l'égard des tierces, quatrièmes, etc. quatorze et trois as, etc. on peut toujours y revenir jusqu'à ce que l'on ait joué, excepté, par exemple, si un Joueur ayant trois as ou choses semblables, et qu'il demandât si trois valets sont bons, pour découvrir si son adversaire a trois dames qu'il pourrait avoir, il ne saurait revenir à compter ce qu'il a de bon ; il en est de même d'une tierce supérieure, si l'on demandait d'une de beaucoup inférieure, la même chose.

Cette règle regarde les deux Joueurs, et elle a lieu par-tout à l'égard des tierces, quatrièmes, etc. quatorze, trois as, trois rois, etc. mais à l'égard du point, bien des Joueurs ne l'admettent pas, à cause qu'il pourrait y avoir de la surprise en faisant découvrir par-là à son adversaire le côté dont il a son point, qu'il pourrait avoir de deux côtés : si cependant le coup arrivait une fois par hasard, il pourrait y revenir : au lieu que si cela arrivait plusieurs fois, on pourrait obliger un Joueur sujet à se méprendre, à s'en tenir au premier point qu'il accuserait, la loi étant égale d'ailleurs.

XIII. Celui qui pouvant avoir quatorze d'as, de rois, de dames, de valets ou de dix, en écarte une de celles-là, et n'accuse par conséquent que trois as, et qu'on lui a dit qu'ils sont bons ; celui-là, dis-je, est obligé de dire au juste à son adversaire laquelle de ces cartes

lui manque, pourvu qu'il le lui demande d'abord, après qu'il a joué la première carte de son jeu.

Cette règle est établie afin d'éviter l'embarras que causerait la nécessité où l'on serait d'étaler ses quatorze ou ses trois as, rois, etc.

XIV. S'il arrivait que le jeu de cartes se rencontrât faux, c'est-à-dire, qu'il y eût deux dix ou deux autres cartes d'une même façon, ou qu'il y eût une carte de plus ou de moins, le coup seulement demeurerait nul ; les précédens, s'il y en avait de joués, seraient cependant bons.

Cette règle porte en elle-même la raison pourquoi elle est faite, n'y ayant point de jeux où l'on joue les coups faux.

XV. Si en donnant les cartes il s'en trouve de retournée, il faut rebattre, et recommencer à les couper et à les donner, à cause du désavantage qu'elle pourrait apporter à celui dans le jeu de qui elle se trouve, et de l'avantage que pourrait en tirer l'adversaire.

XVI. S'il se rencontre une carte tournée au talon, le coup est bon, pourvu que ce ne soit pas la carte de dessus, ou bien la première des trois que le dernier doit prendre; et s'il y en avait deux, il faudrait refaire.

Ce coup, qui a été le sujet de tant de disputes, a été décidé de la sorte par les plus habiles Joueurs; et leur raison est que la carte tournée qui est au milieu des cartes du talon ne saurait être vue, si celui qui la prend veut prendre garde à son jeu; d'ailleurs, quand même elle serait vue, elle ne le serait qu'après que les écarts sont faits, ce qui ne saurait plus

changer le jeu, et par conséquent y préjudicier : cette règle est généralement reçue par tous ceux qui se piquent de savoir le Piquet.

XVII. Celui qui accuse faux, comme de dire : j'ai trois ou quatre as, rois, dames, valets, ou dix, qu'il pourrait avoir même, et qu'il n'a cependant pas, ne compte pour cela rien de tout ce qu'il a dans son jeu, à moins qu'il ne se reprenne avant de jeter la première carte ; car s'il a joué seulement une carte, et que son adversaire s'apperçoive d'abord, ou au milieu ou à la fin du coup, qu'il a compté faux, il l'empêche non-seulement de rien compter de son jeu, mais il compte encore tout ce qui est bon dans le sien ; ce que l'autre ne peut point parer : il en est de même de celui qui, au lieu de compter quatorze d'as ou de rois, etc. ou trois de quelque chose, compterait à la place ce qu'il n'aurait pas, comme au lieu des as compterait des rois, etc.

Il est aisé de comprendre que cette règle n'a été faite que pour punir la mauvaise foi de ceux qui, sous prétexte de se tromper, pourraient compter ce qu'ils n'auraient pas, et qu'ils pourraient avoir, et il faut punir comme mauvaise foi tout ce qui peut être soupçonné l'être, la moindre apparence étant punie au jeu. Tous les Joueurs admettent cette règle.

XVIII. Toute carte lâchée et qui a touché le tapis, est censée jouée : si pourtant on n'était que second à jouer, et qu'on eût couvert une carte de son adversaire qui ne fût pas de même couleur, et qu'on en eût dans son jeu, en ce

cas, il est permis de la reprendre pour fournir de la même peinture, ne pouvant pas y renoncer ; il n'y a aucune peine pour cela : mais si n'ayant pas de la couleur jouée, on jetait par mégarde une carte au lieu d'une autre, il ne serait plus permis de la reprendre dès qu'elle est lâchée de la main.

Personne ne s'est jamais opposé à cette règle, puisque n'y ayant point de triomphe à ce jeu, il ne saurait y avoir de renonce.

XIX. Celui qui, pour voir les cartes que laisse le dernier, lorsqu'il en laisse, dit : je jouerai de telle couleur, et qui ensuite jouant ne jette pas de la couleur qu'il serait obligé de jouer, il dépend de son adversaire de lui faire jouer de la couleur qu'il trouvera à propos.

La punition imposée à ce coup, est pour empêcher qu'il ne se passe rien au jeu qui ait apparence de mauvaise foi. Tous les Joueurs s'y soumettent.

XX. Celui qui, par mégarde ou autrement, tourne ou voit une carte du talon, doit jouer de la couleur que son adversaire voudra, autant de fois qu'il aurait vu de cartes ; une fois s'il n'y a eu qu'une carte tournée ; deux, s'il y en a eu deux.

Cette règle regarde le dernier dont le premier a vu quelque carte : car si le dernier voyait ou tournait le talon du premier, il serait libre au premier de jouer le coup, ou de refaire après avoir vu son jeu.

C'est sans doute cette règle qui a fait le plus de bruit au jeu de Piquet, et pour laquelle les plus habiles Joueurs ont été si long-temps

partagés : je ne conçois pas que l'on puisse, en Provence et en Languedoc, condamner au grand coup un homme qui a tourné une carte au talon.

Tous les Joueurs fameux sont du même sentiment rapporté, et la seule raison naturelle leur en sert de preuve.

XXI. Celui qui ayant laissé une carte du talon, la mêle à son écart avant que de l'avoir montrée à son adversaire, peut être obligé par lui, après qu'il lui a nommé la couleur dont il commencera, à lui montrer tout son écart : il lui est permis de ne pas la voir ni montrer, pourvu qu'il ne la mêle point à son écart.

Cette règle est dans la justice, puisque dès que le dernier a vu la carte qu'il laisse, son adversaire est en droit de la voir : dans le doute laquelle c'est, il est juste qu'il les voie toutes. Cette règle est généralement reçue.

XXII. Qui reprend des cartes dans son écart, est surpris à en changer, ou fait d'autres tours de fripon, perd la partie, et doit être chassé comme un coquin avec qui on ne doit plus jouer. La peine de cet article ne saurait être assez forte, puisque c'est pour punir un fripon avéré.

XXIII. Qui quitte la partie avant qu'elle soit finie, la perd, à moins que de grandes affaires ne l'obligeassent à quitter ; il faut en ce cas que ce soit d'un mutuel consentement qu'elle soit remise.

C'est pour prévenir les abus qui se glisseraient tous les jours par ceux qui voyant leur

partie mauvaise, voudraient la renvoyer, afin d'éviter ensuite de la finir.

XXIV. Celui qui croyant avoir perdu, jette ses cartes qu'on brouille avec le talon, perd en effet la partie, encore qu'il s'apperçoive après qu'il s'est mépris ; mais si rien n'est mêlé, il peut revenir, pourvu que l'autre n'ait pas brouillé son jeu.

De même s'il arrive à la fin d'un coup qu'un Joueur ayant en sa main deux ou trois cartes, et croyant que son adversaire les a plus hautes, il les jette toutes ensemble ; si celui qui joue contre lui montre alors ses cartes, il les lève pour lui, quoique ses cartes soient inférieures, et le premier n'en peut revenir, perdant en effet les cartes qui lui restent.

Cette règle est fort bien établie, puisque celui qui aurait besoin de son écart pour achever, n'aurait qu'à céder la partie, s'il lui était permis de reprendre son jeu qui serait brouillé, et prendre par-là les cartes dont il aurait besoin ; et la vivacité de celui qui cède ses cartes, en comptant que son adversaire en a de plus hautes, ne mérite pas une moindre punition.

XXV. Celui qui étant dernier écarterait et prendrait les cartes du premier avant que le premier eût eu le temps de faire son écart, et les aurait mêlées à son jeu, perdrait la partie s'il jouait au cent, et le grand coup s'il jouait en partie ; mais si le premier avait eu le temps d'écarter, et qu'il eût attendu que le dernier eût pris ses cartes, se croyant être le premier, le coup sera bon, et celui qui est de droit premier commencera à jouer.

Cette règle ne peut être trop rigide dans le premier cas, puisque la mauvaise foi est manifeste dans celui qui se hâte de faire son écart pour prendre les cinq cartes que son adversaire doit prendre ; au lieu que dans le second, c'est précisément la faute du premier, qui doit savoir que c'est à lui à en prendre cinq.

XXVI. Quand on n'a qu'un quatorze en main qui doit valoir, on n'est pas obligé de dire si c'est d'as, de rois, de dames, etc. on dit seulement, *quatorze* ; mais si on en peut avoir deux dans son jeu, et que l'on n'en ait qu'un, ayant écarté une carte ou deux qui vous réduisent à un seul, alors on est obligé de nommer le *quatorze* que l'on a.

Cette règle est naturelle, en ce que celui qui n'a qu'un quatorze à craindre, doit nécessairement savoir le quatorze que l'adversaire accuse ; au lieu qu'il n'en est pas de même s'il en a deux, pouvant en avoir un bon et un plus bas qui ne vaudrait pas.

TABLE DES CHAPITRES DU JEU DE PIQUET ET DES RÈGLES.

Fin de la Table des Chapitres.

LE JEU DE QUADRILLE.

CHAPITRE PREMIER.

Qui donne une idée du jeu de Quadrille, et qui explique la valeur des Cartes.

Il est surprenant que depuis quelques années que l'on joue le Quadrille, personne ne se soit donné la peine d'en recueillir les règles : il me paraît cependant nécessaire de le faire, pour deux raisons. La première, parce que le Quadrille a plusieurs règles qui lui sont particulières, outre celles de l'hombre dont il est composé. La seconde, parce que plusieurs personnes jouent ce jeu, sans avoir, pour ainsi dire, aucune connaissance de celui de l'hombre.

C'est ce qui a engagé à faire ce recueil des règles tirées de celles de l'hombre, ou établies par l'usage dans les compagnies où l'on joue ce jeu, qui serviront à mettre fin aux disputes qui arrivent tous les jours, y ayant quelque chose de particulier attaché à presque chaque maison où ce jeu se joue.

Le *Quadrille* n'est, à proprement parler, que l'hombre à quatre, qui n'a pas, à la vérité, la beauté, ni ne demande pas une si grande attention que l'hombre à trois; mais aussi faut-il convenir

qu'il est plus amusant et plus récréatif, soit parce qu'il n'y a point de coup où il ne se joue, soit que cela provienne du génie de notre nation, qui ne prête pas volontiers toute son application à un jeu, particulièrement le beau sexe, qui a reçu avec plaisir cet hombre mitigé, et qui en fait son plus agréable amusement, le préférant à tout autre jeu. Ce jeu perd beaucoup de son agrément, si les Joueurs ne se font une loi religieusement observée du silence; cette loi s'étend même sur les spectateurs, qui doivent avoir la discrétion de ne point parler, puisqu'un mot dit mal-à-propos peut être d'un préjudice considérable, et que ce jeu demande une grande tranquillité.

Comme ces règles sont moins écrites pour ceux qui savent déjà le jeu, que pour ceux qui n'en ont aucune teinture, on leur donnera en deux mots la connaissance des cartes; ce qui leur sera d'une grande avance pour entendre ce jeu, et leur épargnera la peine d'avoir recours au jeu de l'hombre; bien des gens se contentant de savoir celui-ci, on tâchera de le faire aussi clairement et aussi succinctement qu'il sera possible.

Une preuve convaincante de ce qui est dit ci-dessus, c'est la manière de jouer le Quadrille à trois, que quelques personnes jouent lorsqu'ils n'ont pas de quatrième, en ôtant une couleur rouge; mais ce n'est pas ici le lieu de s'étendre davantage sur ce jeu, qui ne peut, tout au plus, être goûté que des apprentifs au Quadrille, auxquels il peut servir d'introduction : nous en parlerons cependant plus au long à la fin de ce Traité, de même que de la manière dont on joue le Quadrille, qu'on appelle

le roi rendu, qui pourra trouver des partisans.

Il est à propos, en commençant, de donner à connaître la valeur des cartes, soit qu'elles soient triomphes, ou qu'elles ne le soient pas; c'est ce que l'on fera dans ce premier Chapitre. Dans le second, l'on expliquera la manière ordinaire de le jouer, et l'ordre qu'on doit observer en le jouant. On donnera dans le troisième la manière de marquer et de payer le jeu; et dans le quatrième, quelques exemples de jeux qui peuvent être joués en appelant un roi, ou sans appeler, avec des remarques sur la manière dont il faut jouer. L'on trouvera ensuite une Table des lois du jeu, tirées de celles de l'hombre, ou établies par l'usage, et une explication des termes dont on se sera servi, et qui sont propres au jeu. Enfin, l'on verra les décisions nouvelles sur les coups embarrassans arrivés depuis que l'on joue ce jeu, d'où l'on a puisé les lois qui regardent ces mêmes coups.

DE LA VALEUR DES CARTES.

C'est sans doute ce qui embarrasse d'abord le plus une personne qui ne connaît point ce jeu; il ne peut concevoir par quelle raison le sept de cœur ou de carreau, le deux de pique ou de trèfle, sont tantôt les secondes cartes du jeu, et tantôt les dernières; c'est ce qu'il sera aisé d'apprendre, en lisant avec un peu d'attention les Tables suivantes, dans l'une desquelles les cartes sont mises selon leur valeur naturelle; et dans l'autre, ce qu'elles valent lorsqu'elles sont triomphes.

TABLE PREMIÈRE,

Où les Cartes sont selon leur valeur naturelle.

CŒUR ET CARREAU.	PIQUE ET TRÈFLE.
LE ROI,	LE ROI,
LA DAME,	LA DAME,
LE VALET,	LE VALET,
L'AS,	LE SEPT,
LE DEUX,	LE SIX,
LE TROIS,	LE CINQ,
LE QUATRE,	LE QUATRE,
LE CINQ,	LE TROIS,
LE SIX,	LE DEUX.
LE SEPT.	

Vous voyez, par la Table ci-dessus, qu'il n'est point fait mention de l'as de pique ni de l'as de trèfle; la raison est que ces deux as sont toujours triomphes, en quelque couleur que ce soit.

L'as de pique s'appelle *spadille*, et est toujours la première triomphe.

L'as de trèfle, appelé *baste*, est toujours la troisième.

C'est ce que vous verrez dans la Table qui suit, où les cartes sont rangées selon leur valeur lorsqu'elles sont triomphes.

SECONDE TABLE,

Dans laquelle les Cartes sont selon leur valeur lorsqu'elles sont triomphes.

CŒUR ET CARREAU.	PIQUE ET TRÈFLE.
SPADILLE, *l'As de Pique.*	SPADILLE, *l'As de Pique.*
MANILLE, *les sept de Cœur ou de Carreau.*	MANILLE, *les deux de Pique ou de Trèfle.*
BASTE, *l'As de Trèfle.*	BASTE, *l'As de Trèfle.*
PONTE, *l'As de Cœur ou de Carreau.*	ROI,
ROI,	DAME,
DAME,	VALET,
VALET,	SEPT,
DEUX,	SIX,
TROIS,	CINQ,
QUATRE,	QUATRE,
CINQ,	TROIS.
SIX.	

Voilà de la manière que sont rangées les cartes lorsqu'elles sont triomphes.

Vous voyez qu'il n'y a qu'onze triomphes en noir, et qu'il y en a douze en rouge; vous concevez d'abord que cette différence provient de ce que l'as de pique et l'as de trèfle, qui sont toujours triomphes, sont également employés en rouge et en noir; ce qui augmente la couleur rouge d'une Triomphe.

L'As de Pique, ou Spadille, comme nous l'avons déjà dit, est la première Triomphe du jeu, en quelque couleur que ce soit.

L'As de Trèfle, dit le Baste, en est toujours la troisième.

Il y a par conséquent une Triomphe entre les deux; cette Triomphe est appelée *Manille*; elle est en noir le deux de pique ou de trèfle, et en rouge le sept de cœur ou de carreau, qui sont les secondes cartes du jeu, lorsque la Triomphe est de leur couleur, et les dernières, lorsqu'elle ne l'est pas. Par exemple, le deux de pique serait la seconde Triomphe, si la Triomphe était en pique; et la dernière carte du jeu, si elle était en trèfle, cœur ou carreau: il en est de même des autres Manilles.

Le Ponte: c'est l'as de cœur ou l'as de carreau qui sont au dessus du roi, et la quatrième Triomphe du jeu, lorsque la Triomphe est de leur couleur, et qui sont au dessous du valet, et s'appellent l'As de cœur ou de carreau, lorsqu'elle ne l'est pas. Voyez les tables ci-dessus.

Le deux de cœur ou celui de carreau sont toujours supérieurs aux trois, les trois aux quatre, les quatre aux cinq, les cinq aux six; mais les six ne sont supérieurs aux sept, que lorsque les sept ne sont pas triomphes: car s'ils étaient triomphes, ils deviendraient la

Manille, et seraient par conséquent la seconde carte du jeu.

Il y a trois *Matadors*, qui sont spadille, manille et baste.

Le privilége des matadors est, qu'étant seuls de triomphe dans un jeu, ensemble ou séparément, quoique l'on joue *atout*, celui qui a quelqu'un de ces matadors, n'est pas obligé de le fournir, si le matador qu'il a est seul de triomphe, pouvant jouer la carte que bon lui semble; ce privilége n'a cependant lieu que lorsqu'il est fait *atout* d'une triomphe inférieure, auquel cas, celui qui a baste ou manille, n'est pas obligé de les mettre, quand même spadille aurait été joué sur cette première triomphe inférieure.

Mais si spadille était la première carte jouée, celui qui aurait la manille ou le baste seul de triomphe, serait obligé de le fournir; il en est de même du baste, à l'égard de la manille, le matador supérieur forçant toujours l'inférieur. Quoiqu'il n'y ait proprement que trois matadors, on ne laisse pas d'appeler matadors toutes les triomphes qui suivent sans interruption ces trois premiers matadors, lorsqu'elles leur sont jointes; mais il n'y a que les trois premiers qui jouissent du privilége ci-devant expliqué.

Voyez, pour savoir le nombre des matadors, à la table seconde, la suite des cartes lorsqu'elles sont triomphes.

Voilà qui est suffisant pour connaître la valeur des cartes : voyons maintenant la manière et l'ordre qu'il convient d'observer pour jouer.

CHAPITRE II.

Comment il faut jouer le Quadrille, avec l'ordre qu'on doit observer en le jouant, soit pour tirer les places, donner les cartes, les prises ou enjeux, la manière de parler, de jouer en appelant, de jouer sans appeler, de la Bète, de la Vole, etc.

LE nom de Quadrille que porte ce jeu, fait sentir que c'est un jeu qui doit être joué à quatre personnes. Le nombre des cartes avec lesquelles on joue au Quadrille, est de quarante, qui sont les restantes d'un jeu entier, après en avoir tiré les quatre dix, les quatre neuf et les quatre huit, qui n'y sont point employés.

Il n'est pas hors de propos, avant d'entrer en matière, d'expliquer la manière dont la triomphe se fait.

La triomphe est déterminée par celui qui fait jouer, soit qu'il appelle un roi, ou qu'il joue sans en appeler, en nommant pique, trèfle, cœur ou carreau : la couleur nommée devient la triomphe, et vous remarquerez en passant, que si celui qui nomme se trompait de couleur, c'est-à-dire, qu'il dît pique au lieu de trèfle, la triomphe serait en pique, quoique son jeu fût en trèfle; de même s'il nommait deux couleurs, la première nommée serait la triomphe, les méprises étant sévérement punies à ce jeu.

Il est encore bon de dire que ce jeu qui est

fort divertissant, devient insipide d'abord qu'on parle sur le jeu : l'on ne doit donc point, pour y avoir du plaisir, dire le moindre mot qui puisse intéresser le jeu, chacun devant jouer à sa fantaisie, et comme il juge convenable à son jeu.

Il ne se demande point *gano*, ni l'on ne peut pas faire appuyer ; celui qui est à jouer, doit savoir ce qu'il a à faire.

C'est ici le lieu de citer la loi établie : pour éviter les cérémonies qui se faisaient pour *tirer les places*, il est généralement reçu que celui qui est entré le dernier, tire le premier, et ainsi des autres.

Les prises ou *enjeux* sont composés d'un nombre égal de mils, autrement nommés *contrats*, au nombre de sept, compris les dix jetons et fiches que l'on donne à chaque Joueur ; chaque contrat valant dix fiches, et chaque fiche dix jetons. La fiche vaut si peu et si haut que l'on veut ; cela dépend absolument des Joueurs, qui doivent mesurer leur jeu à ce qu'ils ont dessein de perdre ou de gagner.

Après que l'on a tiré les places, vu à qui mêlera, convenu de la valeur du jeu, réglé les tours qui se jouent ordinairement au nombre de dix, et qui se marquent en écornant une carte, celui qui doit mêler ayant fait couper à sa gauche, *donne à chacun dix cartes*, par deux fois trois, et une fois quatre, n'importe qu'il commence par en donner quatre, ou qu'il les donne au coup suivant, cela étant libre à celui qui mêle ; mais il ne saurait donner par une ou deux, comme certains Joueurs l'ont prétendu mal-à-propos.

S'il se trouvait plus ou moins de cartes, le coup serait nul, et il faudrait refaire ; de même que s'il y avait deux cartes de même espèce, par exemple, deux six de cœur, et ainsi des autres, pourvu que l'on s'en apperçût avant que le coup fût achevé de jouer ; car si toutes les cartes étaient jouées, et qu'on eût payé ou coupé pour le coup suivant, le coup serait bon, de même que les précédens.

Il faudrait aussi refaire, s'il y avait une carte tournée, quelle qu'elle pût être, en donnant les cartes, cette carte pouvant porter préjudice à celui qui l'aurait, n'y ayant point d'écart à faire ; à plus forte raison, s'il y en avaitplusieurs.

Il n'y a point de peine pour ceux qui donnent mal, ils doivent seulement refaire.

Après que chacun, a reçu ses dix cartes, celui qui est à la droite de celui qui a mêlé, ayant vu son jeu, s'il a jeu à jouer, demande si l'on joue, ou passe s'il n'a pas beau jeu, et ainsi du second, du troisième et du dernier. Tous les quatre peuvent passer ; mais comme il n'est point de coup qui ne doive être joué, celui qui a spadille, après l'avoir montré ou accusé, est obligé de jouer en appelant un roi.

Que le coup soit joué de cette manière, ou que ce soit l'un des Joueurs qui ait demandé permission, personne ne voulant jouer sans appeler, après qu'il a nommé sa couleur, et le Roi qu'il appelle, par leur nom propre, le coup commence à être joué par le premier à jouer : celui qui prend la levée rejette une

autre

autre carte, et ainsi des autres, jusqu'à ce que le jeu soit gagné ou fini, après quoi l'on compte les levées que chacun a. Si l'hombre, c'est-à-dire celui qui fait jouer, se trouve six mains, en comptant celles que celui qui a le roi appelé a faites, ils ont gagné, et on leur paye le jeu, la consolation et les matadors, s'ils en ont, et ils partagent ce qui se trouve au devant du jeu, et les bêtes, s'il y en a.

Que s'ils ne font que cinq mains, elle est remise; et ils font la bête de ce qui est au jeu et au devant, et payent à chacun la consolation et les matadors : s'ils en ont par égale part, ils font la bête de même; et s'ils ne faisaient à eux deux que quatre mains, ils perdraient par remise : s'ils en faisaient moins, ils perdraient codille; ils payeraient en ce cas à leurs adversaires ce qu'ils leur auraient payé s'ils avaient gagné, c'est-à-dire, le jeu, la consolation et les matadors, s'ils en avaient, et feraient la bête de ce qui serait au jeu : ceux qui gagnent *codille*, se partagent ce qui est au devant.

La bête, et tout ce qui est à payer se paye par égale part, la moitié par celui qui appelle, la moitié par celui qui est appelé, tant au cas du codille que de remise, à moins que celui qui appelle, ou proprement l'hombre, ne fît pas trois mains; auquel cas, celui qui est appelé n'est pas seulement exempt de payer la moitié de la bête, mais encore de payer le jeu, la consolation et les matadors, s'il y en a, que l'hombre, qui ne fait pas trois mains, paye seul; et c'est tant pour le codille que pour la remise, afin d'obliger les joueurs à ne jouer

que des jeux raisonnables : il y a même des maisons où il faut faire quatre mains, pour ne point faire la bête seul.

Il est cependant un cas auquel l'hombre, ne fît-il qu'une main, ne ferait pas la bête seul ; c'est lorsqu'il a été forcé de jouer ayant spadille ; que tous les Joueurs ayant passé, étant par conséquent forcé, il ne serait pas juste qu'on l'obligeât de faire trois ou quatre mains : ainsi, celui qui est appelé, est pour la moitié de tout ce qui se paye.

Celui qui a spadille n'ayant pas assez beau jeu, doit dire : je passe ; et si les autres passent aussi, alors il est obligé de jouer, ce que l'on appelle jouer de spadille forcé, en appelant un roi à son secours.

Celui qui a une fois passé ne peut plus être reçu à jouer ; et celui qui a demandé à jouer n'est pas le maître de ne pas jouer, à moins que quelqu'un ne veuille jouer sans appeler.

Celui qui a les quatre rois peut appeler la dame d'un de ses rois, excepté de celui qui est triomphe ; celui qui a un ou plusieurs rois peut appeler un des rois qu'il a ; il est pour lors obligé de faire six mains seul ; alors il gagne ou perd seul.

L'on ne peut point appeler le roi de la couleur en laquelle on joue.

L'on ne peut point demander *gano* à son ami, qui est le roi appelé, ni le faire appuyer.

L'on ne doit jouer qu'à son rang, mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

Celui qui n'étant pas premier à jouer, et ayant le roi appelé, jouerait *atout* de spadille,

manille ou baste, ou même jouerait le roi appelé pour faire connaître qu'il est l'ami, ayant plusieurs autres rois qu'il craindrait que l'hombre lui couperait, ne le connaissant pas, ne saurait entreprendre la vole: il serait même condamné à faire la bête, si l'on connaissait de la mauvaise foi dans son procédé.

Il n'est point permis de montrer son jeu que le coup ne soit gagné, pas même si l'on avait déjà codille, devant jouer jusqu'à la fin, pour voir si l'hombre ne fera que la bête seul.

Si l'hombre ou le roi appelé montraient leur jeu avant d'avoir six mains complètes, en comptant avoir gagné, et qu'il pût se trouver une manière d'empêcher les six mains, les personnes qui joueront avec eux pourront les contraindre de jouer les cartes de telle manière qu'il leur plaira.

Pour jouer sans appeler de roi, il ne faut pour cela que nommer sa couleur.

Celui qui joue sans appeler, doit faire six mains seul pour gagner; car toutes les mains que les trois autres joueurs font, sont réunies contre lui, et ses adversaires doivent se gagner les uns aux autres, et faire leur possible pour le faire perdre.

Celui qui veut jouer sans appeler, est reçu à jouer préférablement à celui qui demande à jouer en appelant; si cependant celui qui demande veut jouer lui-même sans appeler, il lui est permis par préférence à celui qui le force; et ce sont ces deux manières de jouer sans appeler, qu'on appelle forcer.

Celui qui joue sans appeler, ne partageant avec personne lorsqu'il gagne, paye aussi tout seul lorsqu'il perd : s'il perd la remise, il fait la bête, et paye à chacun de ses trois adversaires la consolation, le sans-appeler et les matadors, s'il en a ; et s'il perd codille, il fait également la bête, et paye à chacun tout autant que chacun lui aurait payé s'il avait gagné. Ceux qui gagnent codille partagent ce qui se trouve ; et s'il y a quelques jetons de reste, ils seront pour celui des trois qui, le coup suivant, aura spadille, ou la plus forte triomphe : il en est de même de celui qui ayant demandé à jouer, appelle un roi qu'il a ; il gagne seul, ou perd seul, comme il est dit ci-dessus, à l'exception du sans-appeler, qu'il ne paye point s'il perd, et qui ne lui est pas payé s'il gagne, quoiqu'il joue seul.

Celui qui joue sans appeler, encore qu'il ait jeu sûr, est obligé de nommer sa couleur ; si sans la nommer il baissait son jeu en disant : je joue sans appeler, il serait permis à l'un des trois autres joueurs de nommer telle couleur qu'il désirerait : et pour lors celui qui aurait voulu jouer sans appeler, serait tenu de jouer dans la couleur qui lui aurait été nommée, quoiqu'il n'eût pas une triomphe de cette couleur.

Celui qui a demandé à jouer ne peut jouer sans appeler, à moins qu'on ne le force ; auquel cas il joue par préférence à celui qui l'a forcé.

L'on n'est pas obligé de couper lorsque l'on n'a point de couleur jouée, ni de mettre au dessus quand on le pourrait, cela étant libre

au joueur, même étant le dernier à jouer, la main appartenant à l'hombre ; mais il faut qu'il fournisse tant qu'il a de la couleur jouée, sans quoi il renoncerait.

Celui qui a tiré une carte de son jeu, et l'a présentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire, si elle peut, étant conservée, préjudicier au jeu, ou en donner connaissance à l'ami, principalement si c'est un matador.

Celui qui joue sans prendre n'est point sujet à cette loi, non plus que celui qui joue seul s'étant appelé.

Il est libre de tourner les levées faites par les autres, et compter ce qui a été joué, toutes les fois que l'on doit jouer, et non autrement.

Celui qui, au lieu de tourner les levées qui sont devant un joueur, tourne et voit son jeu, ou le fait voir aux autres, fait la bête de moitié avec celui à qui appartiennent les cartes retournées.

Qui renonce, fait la bête autant de fois qu'il renonce, et qu'on l'en fait appercevoir.

Il faut, pour avoir renoncé, que la levée soit pliée. Si l'on s'apperçoit de la renonce avant que le coup soit achevé, et qu'elle préjudicie au jeu, il faut reprendre ses cartes, et recommencer à jouer de la levée où la renonce a été faite ; cependant si toutes les cartes sont jouées, la bête n'en est pas moins faite, mais on ne reprend point ses cartes, à moins qu'il n'y eût plusieurs renonces sur un même coup, auquel cas on pourrait reprendre le jeu, pourvu que les cartes ne fussent pas brouillées.

Plusieurs bêtes sur le même coup doivent

aller ensemble, à moins que l'on ne convienne autrement avant que de commencer le jeu.

Les plus grosses bêtes passent toujours les premières, lorsqu'il y en a plusieurs.

Faire la vole, c'est faire toutes les levées seul, lorsqu'on joue sans prendre, ou avec l'aide du roi que l'on appelle.

La vole ne gagne que ce que l'on est convenu, tirant simplement ce qui est au devant, n'ayant rien à demander des bêtes qui ne vont pas.

La vole est entreprise, soit en jouant sans appeler, ou avec un roi appelé, lorsqu'on a jeté sa carte, ayant les six premières mains; si on ne la fait pas, l'on paye ce qui aurait été payé pour la vole, si elle avait été faite.

Celui ou ceux qui, ayant entrepris la vole, ne l'ont pas faite, tirent le devant, et se font payer le jeu, la consolation, le sans-prendre, s'il a lieu, et les matadors, s'ils en ont.

Quoique la vole soit entreprise, il n'est pas permis, ainsi qu'il est d'usage à l'hombre, de voir le jeu de son ami.

La vole ne saurait être entreprise, que le roi appelé n'ait paru.

Celui qui a été obligé de jouer avec spadille, ne peut point prétendre à la vole.

C'est au cas de la vole sur-tout, où le silence doit être le plus observé.

Il n'est pas permis de faire connaître ou de rien dire qui puisse engager l'ami à entreprendre la vole, ou à s'en désister; il faut at-

tendre que celui à qui est à jouer ait joué, ou qu'il ait abattu son jeu.

Voilà quelle est à-peu-près la manière et l'ordre de jouer le Quadrille. Vous trouverez dans la Table des lois qui sera à la suite de ce Traité, les Règles dans une plus grande étendue; vous pourrez y avoir recours pour les coups que vous ne trouverez pas entièrement décidés dans ce Chapitre : voyons quelle est la manière de marquer et de payer le jeu.

CHAPITRE III.

De la manière de marquer le Jeu, et de le payer.

LE jeu est marqué par celui qui mêle, en mettant une fiche devant lui.

Chacun fait, outre cela, un jeton au jeu pour chaque coup, qui se paye à ceux qui gagnent avec la consolation, et ces quatre jetons sont comptés aux bêtes qui se font.

S'il y a une bête, elle va avec ce qui est au devant, et le jeu que chacun doit, sans pour cela que celui qui mêle cesse de mettre la fiche du jeu devant lui; ce qui fait que la première bête étant de quatorze, comme elle est toujours, la seconde doit être de quarante-deux, et la troisième de cinquante-six; une bête faite sur une autre bête, ne pouvant être plus forte que de quatorze marques, qui est ce dont le jeu augmente; savoir, dix pour

la fiche que met celui qui mêle, et quatre pour le jeton que chacun fait au jeu, à moins que le jeu n'ait doublé : comme il arrive, lorsque la première bête est faite par remise, elle est de quatorze; la seconde est de quarante-deux.

Si le coup sur lequel la première bête est faite, est tiré par codille, la seconde bête ne sera que de vingt-huit, attendu que les quatorze que le codille a tirés, n'y doivent point être compris, ne pouvant point à ce jeu perdre plus que l'on ne peut gagner. Vous verrez, par la Table ci-après, à combien se monteront les bêtes qui seront faites.

TABLE.

1.re 14	2 42	3 36	4 70
5 84	6 98	7 112	8 126
9 140	10 154	11 168	12 182
13 196	14 210	15 224	16 238

Si le premier coup sur lequel a été fait la

première bête était tiré par codille, voyez la Table ci-après.

1.re 14	2 28	3 42	4 56
5 70	6 84	7 98	8 112
9 126	10 140	11 154	12 168
13 182	14 196	15 210	16 224

Si l'on joue le jeu double, il n'y a, pour pouvoir se servir de ces tables, qu'à doubler les bêtes selon le rang où elles sont faites.

Le jeu, comme nous l'avons déjà dit, est un jeton pour chaque joueur, à chaque coup: ainsi, s'il y avait plusieurs remises, ce serait autant de jetons qu'il y aurait de remises, que ceux qui perdraient payeraient ou aux gagnans, ou à ceux qui auraient fait perdre, s'ils gagnaient codille; car lorsqu'elle est remise, on ne touche point au jeu, l'on paye seulement la consolation, les matadors, et le sans-prendre, s'il y en a.

La consolation se paye deux jetons à celui ou ceux qui font jouer, s'ils gagnent; ou par eux s'ils perdent, soit par remise ou codille.

Il en est de même des matadors, qui sont payés à un jeton pour chaque matador.

Quoiqu'il n'y ait proprement que trois matadors, qui sont spadille, manille et baste, le nombre en augmente à mesure que les triomphes qui les suivent immédiatement leur sont jointes, et il est payé pour chacun un jeton, tant en gain qu'en perte.

Le sans-prendre se paye ordinairement la moitié de ce à quoi est fixée la vole; ainsi, ce sera cinq jetons que ceux qui perdent doivent payer à celui qui gagne, ou celui qui perd à ceux qui l'ont fait perdre, soit remise ou codille.

Observez que le sans-prendre et les matadors ne sont dûs qu'autant qu'ils sont demandés avant qu'on ait coupé pour le coup suivant : car si les cartes étaient mêlées et coupées, sans qu'on les eût demandés, on ne serait plus en droit de se les faire payer, excepté dans le cas expliqué aux décisions. Voyez l'Article du sans-prendre, et des matadors.

La bête, le jeu, et la consolation ne se prescrivent pas; on peut se les faire payer plusieurs coups après; l'on ne peut cependant point revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, si le coup d'après celui où la bête qui fait le sujet de la dispute, est achevé de jouer. Voyez les décisions, article de la bête.

Il est payé à ceux qui gagnent codille, de la même manière qu'ils auraient payé ceux qui auraient gagné.

Ceux qui gagnent codille se partagent ce qui va au-devant.

La vole se paye une fiche, qui vaut dix jetons, à ceux qui la font, ou par ceux qui la manquent, l'ayant entreprise ; et elle est payée double, lorsque celui qui joue sans appeler, la fait seule, ou la manque de même ; les matadors, le sans-appeler, et le reste du jeu est payé à l'ordinaire.

L'on joue ordinairement le dernier tour double, à moins que l'on ne soit d'accord à le jouer simple.

Jouer le dernier tour double, c'est mettre pendant ce tour le devant double, payer double le jeu, la consolation, les matadors, le sans-prendre et la vole.

Les cartes se payent au moyen d'une fiche que chacun donne pour cela.

Ceux qui aimeront à jouer de gros coups, pourront le jouer toujours double : ce qui augmentera considérablement les bêtes et le jeu.

Il nous reste à donner quelques exemples des jeux qui peuvent être joués en appelant un roi ou sans appeler : c'est ce que l'on verra dans le Chapitre suivant.

CHAPITRE IV.

Exemples de quelques Jeux qui peuvent être joués en appelant un Roi, ou sans appeler.

QUOIQUE ce soit par l'usage que l'on doit apprendre quels sont les jeux qui peuvent être

joués, on ne laissera pas d'en rapporter quelques-uns, pour faciliter ceux qui commencent.

La première règle qui doit être le fondement des autres, est qu'il faut tout au moins, en appelant un roi, avoir dans son jeu trois mains assurées, afin de ne point faire la bête seul. L'on pourra cependant jouer les jeux suivans, en rouge.

JEUX EN ROUGE QUI PEUVENT SE JOUER.

Manille, Baste, Roi, Dame et six de Cœur, deux Piques, deux Trefles et un Carreau, en appelant le Roi de Carreau.

L'on doit observer qu'il faut appeler par préférence le roi d'ont l'on n'a qu'une fausse, parce que l'on est pour lors en règle. L'on appelle être en règle, lorsque l'on coupe le retour du roi appelé; et si l'on a une seule noire et une seule rouge pour fausses, il est mieux d'appeler le roi rouge, à cause qu'y ayant une rouge de plus, l'on risque moins d'être surcoupé au retour.

Si l'on se trouvait avoir également en chaque couleur, il faudrait, si l'on avait une dame, en appeler le roi, parce que par-là vous rendriez votre dame bonne; vous pourriez même jouer

Spadille, ponte, valet, deux et trois, une dame gardée, et trois cartes d'une autre couleur, en appelant le roi de votre dame; vous jouerez encore,

Manille, roi, dame, valet et quatre avec un

roi, en appelant le roi de celle dont vous aurez moins.

Il faudrait commencer à faire atout du valet, si vous étiez premier à jouer, avant que de connaître votre roi; il est toujours avantageux de faire atout, sur-tout lorsque l'on a des rois et de bonnes cartes: parce que les triomphes étant ordinairement séparées, vos rois et dames passent après cela bien mieux; il est de même bon de faire atout lorsque le roi n'a point paru, parce que pour l'ordinaire vos adversaires ne sachant pas bien qui est le roi, prennent les uns sur les autres.

Une règle générale qu'on doit se faire, c'est lorsque l'hombre fait atout d'une basse triomphe, avant que son roi ait paru, il ne faut jamais prendre que d'une triomphe médiocre, pour ne pas obliger votre ami à prendre sur vous; il n'en serait pas de même si vous étiez le roi appelé, puisque vous devriez sur la basse triomphe de l'hombre, mettre tout ce que vous auriez de meilleur pour assurer par-là son jeu.

Spadille, *manille*, *dame et valet*, peut encore être joué, en appelant le *roi* qui convient mieux à la situation de son jeu.

JEUX EN NOIR QUI PEUVENT SE JOUER.

Baste, *roi*, *dame*, *valet et six*, en appelant le *roi* de celle dont on a le moins: vous observerez d'être en règle autant que vous le pourrez.

De même que *manille*, *roi*, *dame et six*,

avec un *roi ;* en observant toujours ce que nous avons dit ci-devant.

Vous jouerez encore *spadille*, *dame*, *valet*, *six et cinq*, *une dame gardée*, dont vous appelerez le *roi*.

De même que *roi*, *dame*, *valet*, *sept*, *cinq* et *un roi*.

Il y a une infinité d'autres jeux qui peuvent être joués, qu'il serait trop long de rapporter ; il suffit de dire qu'il n'est pas prudent de jouer sans avoir pour le moins trois mains assurées, et quatre même, si l'on veut gagner, ne devant pas espérer trois mains du roi appelé.

Le sans-prendre mérite qu'on y fasse réflexion, puisque celui qui joue, bien loin d'être aidé par personne, trouve ses adversaires réunis pour le faire perdre : ainsi, pour jouer sans-prendre, il faut être assuré de six mains, qu'il faut faire pour gagner ; l'on ne doit pas beaucoup compter sur les dames gardées : l'on pourra jouer les jeux suivans sans-prendre, en rouge.

JEUX QUE L'ON PEUT JOUER SANS-PRENDRE EN ROUGE.

Spadille, *manille*, *ponte*, *roi*, *deux et quatre*, *avec un roi*. Il faudra commencer par trois fois atout, si l'on est premier, spadille, manille et ponte, pour ôter les triomphes des mains des joueurs, afin d'empêcher qu'on ne puisse ni vous surcouper, ni couper votre roi.

Vous observerez que si ce n'était pas à vous à jouer, mais que vous fussiez en che-

ville ; si le premier, après vous avoir joué un roi, vous jouait encore de la même couleur où vous auriez renoncé, il faudrait, ou gagner de votre fausse, ou couper du ponte ou du roi, afin d'être assuré, ou de faire la levée, ou de forcer le baste. Si la levée est à vous, ou que la suivante vous vienne, il faudra faire atout, comme il a été dit ci-devant.

Vous pourrez jouer aussi sans-prendre, avec *spadille*, *manille*, *baste*, *valet*, *quatre et cinq* ; c'est-à-dire, trois matadors sixièmes, et un valet et dame de même couleur ; je dis de même couleur, parce que cela vaut un roi : il vous restera deux fausses, ou d'une même couleur, ou de couleur différente ; si elles sont de couleur différente, et qu'ayant été joué le roi de l'une, on fasse le retour de la même couleur dont vous n'avez plus, il sera prudent de s'en aller de cette fausse qui vous fera une renonce ; après cela, si l'on vous rejoue pour la troisième fois de la même couleur, il faut couper d'un matador, et faire trois fois atout, ce qui doit naturellement abattre toutes les triomphes ; après quoi, si l'on ne joue de la couleur en laquelle est votre dame et valet, vous couperez et jouerez l'un des deux, vous réservant une triomphe pour pouvoir rentrer en jeu, et jouer celle des deux qui vous restera pour faire votre sixième main.

L'on peut encore jouer *manille*, *baste*, *ponte*, *roi*, *deux*, *trois et un roi* ; c'est-à-dire, quatre faux matadors sixièmes et un roi : l'on appelle faux matadors, lorsqu'il manque spadille ; pour faire plusieurs matadors, il faudrait, sur un retour, couper d'un faux mata-

dor, afin de n'être pas surcoupé, et faire atout.

L'on pourra encore jouer *manille*, *ponte*, *roi*, *dame*, *deux*, *quatre et cinq avec un roi.*

Il n'y a qu'à observer au jeu de Quadrille, sur-tout aux sans-prendre, qu'il faut faire atout le plus souvent qu'on le peut ; la situation du jeu doit cependant régler le nombre de fois qu'il est à propos de le faire : car si toutes les triomphes étaient dans un même jeu, il faudrait que la force du jeu que l'on a, réglât la manière de le jouer.

L'usage et le bon sens doivent apprendre ces sortes de choses.

JEUX QUE L'ON DOIT JOUER SANS-PRENDRE EN NOIR.

En noir, parce qu'il y a une triomphe moins qu'en rouge, l'on joue à plus petit jeu; vous pourrez donc jouer les jeux suivans :

Manille, *baste*, *dame*, *valet*, *six et cinq*, *un roi*, *et une dame troisième* ; de même que *spadille*, *manille*, *roi*, *sept*, *cinq et quatre*, avec *un roi* ou *une dame et valet de même couleur*.

Vous jouerez aussi *manille*, *roi*, *dame*, *valet*, *six*, *cinq*, *trois et un roi*. Vous pourrez encore jouer *spadille*, *manille*, *baste*, *dame*, *sept et un roi*. Vous observerez que sur des retours, il n'est pas prudent de couper des basses triomphes, à moins que le jeu ne soit tel, que l'on y soit obligé pour pouvoir gagner. Je répéterai encore ici, que le jeu ordinaire et la manière la plus sûre de jouer sans-

prendre, est de faire atout le plus souvent que l'on peut, sans pour cela se trop affaiblir soi-même, pour vouloir affaiblir les autres; il y a une infinité d'autres jeux que l'on doit jouer sans-prendre en l'une et l'autre couleur. Il n'y a, pour être assuré des jeux que l'on peut jouer, qu'à avoir toujours présente cette nécessité de faire seul les six mains, malgré les efforts des trois autres joueurs; l'usage apprendra le reste.

LE ROI RENDU.

OUTRE la manière ordinaire de jouer le Quadrille, il y en a une que l'on appelle, au Roi rendu, qui suit en tout les règles et la manière de jouer du précédent, à la réserve qu'il est libre à celui qui a *le roi appelé*, de le rendre à celui qui l'appelle, qui doit en échange lui donner une carte de son jeu.

Ce jeu, qui est assez en usage dans quelques Provinces, ne se joue de la sorte que pour empêcher qu'on puisse jouer de petits jeux; ce qui ôte beaucoup de l'agrément du Quadrille ordinaire, et fait que cette manière de jouer plus gênante a trouvé nombre de partisans, beaucoup plus parmi les hommes capables d'un amusement plus sérieux, que parmi le beau sexe, qui n'y a pas trouvé le même agrément qu'au Quadrille ordinaire, n'y ayant pas la même liberté.

Ce Quadrille ne diffère pas absolument de l'autre, qu'en ce qu'il est permis à celui qui a le roi appelé, de le rendre à l'hombre; ce qui fait qu'il a quelques règles qui lui sont particulières; les voici :

I. Celui qui ayant le roi appelé a mauvais jeu, peut rendre le roi appelé à l'hombre, qui doit lui donner en échange telle carte que bon lui semblera de son jeu, et chaque joueur est en droit de voir la carte échangée.

II. Celui qui ayant le roi appelé aurait beau jeu, et rendrait le roi pour faire perdre l'hombre, ferait la bête, sans que l'hombre fût pour cela exempt de la faire aussi, s'il ne gagnait pas le jeu; il faut que le roi appelé ait trois mains sûres pour être dans ce cas.

III. Celui à qui on a rendu le roi, est obligé avec ce secours de faire six mains seul, les autres joueurs étant réunis contre lui.

IV. Il ne partage avec personne s'il gagne; il paye de même seul s'il perd.

V. L'on ne peut point rendre le roi à celui qui joue forcé avec spadille, ainsi qu'au Quadrille ordinaire, qui est le même que celui-ci dans toutes ses autres règles. Il y a des maisons où l'on joue le jeu ci-devant, en rendant le roi d'obligation; c'est-à-dire, que celui qui joue, joue toujours seul, et le dernier est obligé de jouer si tous les autres ont passé, en appelant un roi qu'on lui rend, ou spadille, ainsi qu'ils en en sont convenus.



NOUVELLES ADDITIONS

POUR LE JEU

DE QUADRILLE.

Si celui qui est appelé se trouve au-dessus de l'hombre, il doit, s'il n'a qu'une fausse et un petit atout, jouer cette fausse, parce qu'il peut faire une main de cette couleur qu'on lui jouera.

S'il a un matador avec un petit atout, il doit jouer son roi pour se faire connaître, ensuite jouer le petit atout, qui est un signal à l'hombre, qu'il a un matador; ce qui fait que l'hombre doit prendre d'un bon, et faire atout d'un petit, que son roi voit venir.

Si le roi appelé est au-dessous de l'hombre, et premier à jouer, il doit faire atout d'un petit, parce que l'hombre qui le voit venir, prend et joue à son roi, qui prend et rejoue une fausse s'il l'a seule, ou fait atout des matadors s'il en a, ou joue un roi et la dame s'il les a, ne rejouant de la couleur du roi appelé, que quand il n'a rien. Il doit observer, à la sixième main, de jouer une fausse où l'hombre coupe, pour le mettre en état d'entreprendre la vole, s'il a des matadors et cartes rois.

Si le roi appelé est en cheville, il doit jouer son roi, ensuite jouer une fausse, s'il

l'a seule, ou atout d'un bon, s'il l'a, sinon faire un retour de la couleur du roi appelé.

Quand on est appelé et qu'on a roi et dame d'une couleur, il faut les jouer si l'on n'a pas de matadors.

Lorsque l'on coupe à une couleur dont il a été joué deux fois, il faut couper de ce qu'on a de meilleur.

Quand on joue une fausse où vous coupez, n'eussiez-vous que le baste, il faut le mettre, crainte que l'hombre ou le roi appelé n'aient le roi de cette fausse. Voilà la raison pour laquelle ceux qui ne sont point appelés, doivent jouer d'abord des fausses, ou la dame dont ils ont le valet. Bien des joueurs, quand ils sont appelés, jouent la manille ou le baste d'abord; mais comme un joueur qui ne serait pas appelé peut les imiter, l'inconvénient fait que je n'approuve pas cette façon de jouer, et que, dans le doute, je conseille à l'hombre de prendre.

Il faut remarquer les couleurs dont on a joué deux fois, pour ne pas rejouer, à moins que que celui avec qui vous êtes ne voie venir.

Il ne faut jamais jouer de la fausse jouée par celui qui est contre vous, ni de la couleur du roi appelé.

Il faut s'en aller des fausses dont on a les rois, et garder le valet troisième de la couleur dont on n'a pas joué, si l'on juge que l'hombre a des fausses.

Quand on est appelé, et que l'hombre vous lâche sur atout, il faut toujours rejouer atout, tant qu'on en a.

Si l'hombre joue sans-prendre, et que vous

soyez au dessus, et premier à jouer, il faut jouer de la couleur dont vous avez le plus, si vous n'avez pas un roi et dame d'une couleur; car si vous n'avez que des rois, il faut voir venir, crainte de rendre les dames de l'hombre bonnes.

Si au contraire vous êtes au dessous de l'hombre, et que vous ayiez une fausse seule et quelques atouts, il faut les jouer; et si la fausse passe à un roi au dessus de l'hombre, il doit en rejouer; mais si c'est au dessous, ce dernier doit jouer une autre fausse.

Lorsque l'hombre joue sans-prendre, il faut remarquer à quoi il coupe, et en jouer toujours pour consommer ses atouts, et conserver ceux des autres qui peuvent le surcouper: l'on juge de ses fausses par le roi qu'il a coupé. L'on doit garder trois ou quatre des meilleures cartes de la couleur qu'on juge qu'il a des fausses dont il peut avoir le roi, et ne pas se défaire de cette couleur.

L'on doit, quand on n'est pas appelé, et premier à jouer au dessus de l'hombre, jouer un petit atout, si on l'a seul, ou une fausse, fût-ce une dame, quand elle est seule, ou une fausse dont on a la dame, ou la dame dont on a le valet, ou un roi, quand on n'en a pas le valet; car si on l'a, il faut jouer une autre carte pour voir venir, afin de faire deux mains, prenant la dame avec le roi; ce qui rend le valet bon.

Observez de vous en aller du valet et de la dame, lorsqu'on joue de cette couleur, et que vous avez l'as et le deux en rouge, ou le sept en noir; car autrement l'on ne doit point

se défaire de trois de ces cartes, à moins que l'hombre n'y coupe.

Si l'on n'est point appelé, et qu'on ait plusieurs petits atouts, ou quelques matadors, et que l'on soit au dessous de l'hombre, et à jouer, il faut jouer atout d'un de ces petits, et même quand on n'en aurait qu'un. Si l'on a deux cartes de chaque couleur, il faut jouer cet atout.

Lorsque l'on est à jouer, et que l'on a spadille et baste, il faut jouer une autre carte, pour voir venir, afin de prendre la manille avec spadille, et rendre le baste bon; ainsi des autres cartes, comme roi et valet, lorsque la dame n'est pas jouée, et autres atouts; de même, sur la fin du jeu, s'il reste le sept et le deux de cœur et un atout qui est seul, il faut jouer le sept de cœur pour faire tomber le valet qui doit rester; et quelque chose que l'on joue ensuite, on fait ces deux mains.

Quand l'hombre vous voit venir, si vous avez manille gardée, il faut lâcher et ne point couper.

Le point décisif est de voir venir en atout et en toutes autres couleurs, après que les premiers coups sont joués, et que l'on sait avoir une triomphe en carte qui soit roi, entre les deux que l'on a.

Si l'hombre joue sans-prendre et coupe à deux rois, l'on sait par-là ses fausses.

Quand on a fait jouer, et que l'on n'est pas fort en matadors, mais que l'on a des rois ou dames gardées, il faut faire atout d'un petit pour voir venir, et rendre ses rois et dames bonnes.

Si vous êtes avec l'hombre, et qu'il s'en aille d'une couleur, et qu'il ait été joué deux fois de la couleur de son roi, jouez de celle dont il s'en va.

Quand celui qui est appelé a manille et baste, il doit à la quatrième main prendre de l'un, et faire atout de l'autre; mais auparavant il doit avoir fait voir ses rois, à moins qu'il n'eût un roi et un valet; auquel cas, il doit attendre, et jouer plutôt ses matadors.

Si l'hombre fait atout de la dame ou du valet, et que la main lui vienne, il doit retourner à atout, parce qu'il doit voir que c'est son roi qui a les matadors.

Si l'hombre joue d'abord la fausse à son roi, et que son roi se trouve avoir spadille et manille troisième avec un autre roi et dame, il doit, après avoir pris du roi appelé, jouer spadille et manille, le roi et la dame, cela fait cinq mains, et remarquer si l'hombre coupe à ce dernier roi, en rejouer ou de la couleur du roi appelé, ou faire atout, parce que si l'hombre n'a pas le baste, il prend et montre.

Que si l'hombre lâche à la sixième main, cela fait connaître qu'il veut que l'on entreprenne la vole.

Quand on veut entreprendre la vole, il faut faire atout de spadille, pour faire tomber manille ou baste, lorsqu'on ne l'a pas : car votre roi l'aurait fait voir, s'il l'avait eu seul avant la sixième main.

Quand l'hombre joue avec les deux as noirs, il doit faire d'abord atout d'un petit pour voir venir; et faisant après atout de spadille, manille tombe ordinairement; de même, s'il joue sans

les as noirs, il doit faire atout d'un petit, si c'est à lui à jouer.

Pour empêcher la vole, il faut remarquer la couleur où l'hombre et son roi n'ont pas coupé, pour en couper les bonnes cartes, et préférablement celles dont celui qui est avec vous n'a point, et de celles dont le valet et la dame sont tombés.

Quand la carte pour la vole est jouée, ceux qui font contre et qui ont quatre cartes, doivent jeter sur cette carte les rois et les dames qui sont rois où l'on a coupé, et garder un valet troisième d'autre couleur; et l'autre garde la meilleure dont le roi et la dame ont été joués, parce que ce doit être la fausse sur quoi la vole est hasardée.

L'hombre doit remarquer si son roi, après avoir pris, joue une autre fausse: c'est-à-dire, qu'il coupera en cette couleur, et ne pas manquer de lui en rejouer dès que la main lui vient.

Si celui qui est appelé joue une fausse, et que celui qui la prend soit contre l'hombre, il doit, après avoir pris, faire atout d'un petit, si son camarade voit venir, afin de faire tomber l'atout du roi appelé, qui ne coupera plus après.

LOIS DU JEU DE QUADRILLE.

I. Il n'est pas permis de donner les cartes autrement que par quatre et trois, étant libre à celui qui mêle de commencer par quatre ou par trois. Si en donnant les cartes, il s'en trouve une ou plusieurs tournées, on refait.

II.

II. Si le jeu est composé de plus ou moins de cartes, on refait.

III. S'il y en a deux de même manière, et qu'on s'en apperçoive avant le coup achevé, le coup est nul; si toutes les cartes sont jouées, le coup est bon, de même que les précédens qui ont été joués.

IV. Celui qui donne mal, refait, et ne fait pas la bête.

V. Si celui qui joue, ou sans-prendre, ou en appelant, nomme une autre couleur que celle où il a son jeu, ou qu'il nomme deux couleurs, celle qu'il a nommée la première, est la triomphe, sans pouvoir en revenir.

VI. Celui qui joue, doit nommer sa couleur par son nom propre, de même que le roi qu'il appelle.

VII. Celui qui a dit, passe, ne peut plus être reçu à jouer, à moins qu'il ne joue forcé, parce qu'il a spadille.

VIII. Celui qui a demandé à jouer, est obligé de jouer.

IX. Celui qui a demandé à jouer, ne peut jouer sans-prendre, à moins qu'on ne le force.

X. Celui qui a demandé à jouer, peut jouer sans-prendre, par préférence à celui qui le force.

XI. Celui qui a les quatre rois, peut appeler la dame d'un de ses rois.

XII. L'on ne peut appeler le roi ni la dame de la couleur qui est la triomphe.

XIII. Celui qui a un ou plusieurs rois, peut appeler un des rois qu'il a : il est pour lors obligé de faire six mains seul pour gagner : il gagne sans partager avec personne, et perd seul.

XIV. L'on ne peut point demander gano à son ami, ni le faire appuyer.

XV. L'on ne doit jouer qu'à son rang, mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

XVI. Celui cependant qui n'étant pas premier à jouer, et ayant le roi appelé, jouerait *atout* spadille, manille ou baste, ou même jouerait le roi appelé, pour faire connaître qu'il est l'ami, ne saurait entreprendre la vole: il serait même condamné à faire la bête, si l'on connaissait de la mauvaise foi dans son procédé.

XVII. Celui qui a tiré de son jeu une carte, et l'a présentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire, si elle peut, étant conservée, préjudicier au jeu, ou en donner connaissance à l'ami, principalement si c'est un matador: celui qui joue sans-prendre n'est pas sujet à cette loi, non plus que celui qui joue seul s'étant appelé.

XVIII. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue, n'est pas obligé de couper, ni de mettre au-dessus de la carte jouée, quoiqu'il le puisse.

XIX. Il est libre de tourner les levées faites par les autres, pour voir ce qui a été joué.

XX. L'on ne doit tourner les levées faites, ni compter tout haut ce qui est passé, que lorsque l'on est à jouer, devant laisser compter son jeu à chacun.

XXI. Celui qui, au lieu de tourner les levées qui sont devant un des joueurs, tourne et voit son jeu, fait la bête de moitié avec celui à qui sont les cartes retournées.

XXII. Celui qui renonce, fait la bête autant

de fois qu'il renonce, si on l'en fait appercevoir à chaque différente fois qu'il a renoncé : si les cartes sont pliées, il ne fait qu'une bête, quand il aurait renoncé plusieurs fois.

XXIII. Il faut, pour que la renonce soit faite, que la levée soit pliée, ou que celui qui a renoncé, ait joué sa carte pour le coup suivant, pouvant autrement la reprendre sans avoir fait faute.

XXIV. Si la renonce préjudicie au jeu, et que le coup ne soit pas achevé, on peut reprendre le jeu, et le commencer à la levée où la renonce a été faite ; mais si le coup est achevé de jouer, on ne reprend plus le jeu.

XXV. Celui qui ayant demandé en quoi est la triomphe, couperait de la couleur qu'on lui aurait dit, quoiqu'effectivement ce ne fût pas la triomphe, il ne ferait pas la bête.

XXVI. Celui qui, sans avoir demandé la triomphe, couperait d'une couleur qui ne la serait pas, et aurait plié la levée, ferait la bête.

XXVII. Celui qui montre son jeu avant que le coup soit gagné, fait la bête, excepté celui qui joue sans-prendre, ou seul.

XXVIII. Plusieurs bêtes faites sur un même coup vont ensemble, à moins qu'il ne soit convenu autrement.

XXIX. Les plus fortes bêtes se jouent toujours les premières.

XXX. Les trois matadors ne peuvent être forcés par une triomphe inférieure.

XXXI. Le matador supérieur force l'inférieur, lorsqu'il est joué par le premier qui joue.

XXXII. Le matador supérieur ne force pas

l'inférieur, s'il est joué sur une triomphe inférieure premièrement jouée.

XXXIII. Les matadors et le sans-prendre ne peuvent plus se demander, quand on a coupé et mêlé pour le coup suivant, à moins que par affectation l'on ne mêlât et coupât si vîte, qu'on ne lui en donnât pas le temps; auquel cas, s'il n'a rien reçu pour le jeu et la consolation d'aucun des joueurs, il est en droit de demander le sans-prendre et les matadors avec le jeu qui lui est encore dû; si c'était lui qui eût coupé ou donné les cartes, il ne pourrait plus revenir.

XXXIV. Si celui qui joue sans-prendre avec des matadors, demande l'un sans demander l'autre, il ne lui est dû que ce qu'il a demandé.

XXXV. Celui qui demande des matadors n'en ayant pas, au lieu de demander le sans-prendre; de même que celui qui demande le sans-prendre au lieu des matadors, ne peut point exiger qu'on lui paye ce qui lui est véritablement dû, ce jeu demandant une explication formelle: celui qui joue en appelant n'est pas reçu à cette distinction.

XXXVI. Si l'un des deux joueurs a été payé des matadors, l'autre est en droit de s'en faire payer, encore qu'ils n'aient pas été demandés.

XXXVII. Les matadors ne se payent que lorsqu'ils sont dans la main de ceux qui font jouer ensemble ou séparément.

XXXVIII. Celui qui joue sans-prendre est obligé de nommer sa couleur, quoiqu'il ait jeu sûr.

XXXIX. Le jeu, le devant, la consolation

et la bête ne se prescrivent pas; on peut les demander plusieurs coups après.

XL. On ne peut pas revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, passé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

XLI. Celui ou ceux qui faisant jouer, ont toutes les mains, gagnent ce qu'on est convenu pour la vole.

XLII. La vole ne tire point les bêtes qui ne vont point au jeu.

XLIII. Celui qui ne fait pas la vole l'ayant entreprise, paye ce qu'on lui aurait payé s'il l'avait faite.

XLIV. La vole est entreprise, lorsqu'après avoir fait les six premières mains, soit qu'on soit seul, ou avec le roi appelé, on a joué la carte pour la septième main.

XLV. Quand la vole est entreprise, on ne peut plus s'en dédire.

XLVI. Celui qui parlerait sur le jeu pour encourager son ami, ne pourrait prétendre à la vole.

XLVII. Celui qui parlerait pour l'en faire désister, ferait la bête.

XLVIII. Il n'est pas permis d'avertir son ami qui est à jouer, que l'on a six mains.

XLIX. Ceux qui défendent la Poule ne peuvent point se communiquer leur jeu, quoique la vole soit entreprise; et les uns ni les autres ne doivent pas dire un mot qui intéresse le jeu.

L. Celui qui a été forcé de jouer avec spadille, ne peut prétendre à la vole.

LI. La vole ne saurait être entreprise que le roi appelé n'ait paru.

LII. L'on peut, lorsque le roi appelé n'a point paru, jouer jusqu'à la dernière carte, sans encourir la peine de ceux qui manquent la vole.

LIII. Ceux qui feraient la vole sans avoir fait connaître le roi, n'en seraient point payés, encore que la dame en eût été jouée, et eût fait une levée, pouvant arriver que celui qui a le roi, ait gagné par mégarde, ou voulu faire l'impasse, la dame ne dénotant pas le roi.

LIV. Ceux qui ayant entrepris la vole, ne la font point, ne laissent pas de gagner le jeu, le devant et les bêtes, s'il en va sur le jeu, et de se faire payer le jeu, la consolation et les matadors, s'ils en ont, de même que le sans-prendre.

LV. Ceux qui admettront le contre au jeu de Quadrille, le recevront à jouer, par préférence au premier en carte qui voudrait jouer sans-prendre.

LVI. Celui qui ayant joué sans-prendre, s'est engagé à la vole sans la faire, paye à chacun le droit de la vole, et il n'est payé ni du sans-prendre, ni des matadors, s'il en a, pas même de la consolation, ni du jeu; il ne tire point le devant, mais il ne fait point la bête, à moins qu'il ne perde le jeu; auquel cas il doit payer à chacun, outre la vole manquée, ce qui lui revient pour le jeu, et fait la bête de ce qui est au jeu.

LVII. Celui qui fait jouer, et ne fait point trois mains ou quatre, ainsi que l'on est convenu, fait la bête seul, et paye seul aussi tout ce qui est à payer; et s'il n'en faisait point,

il payerait, outre cela, à ses deux adversaires, le droit de la vole, et non à son ami, afin que cet appât de gain ne l'engageât point à jouer contre celui qu'il doit secourir, lorsque le jeu est désespéré.

LVIII. Lorsque l'on joue au roi rendu, celui qui a le roi rendu est obligé de faire seul six mains; au surplus, il gagne ou perd seul.

LIX. Si celui qui a commencé la partie ne veut point l'achever, il doit payer tout ce qu'il y a de perte au jeu, et les cartes.

LX. Si c'était pour vaquer à des affaires importantes, on pourrait remettre la partie, en prenant un mémoire de l'état du jeu, du consentement des autres joueurs.

DÉCISIONS

NOUVELLES

Sur les difficultés et incidens qui peuvent survenir au jeu de Quadrille.

ARTICLE PREMIER.

De la donne.

S'IL se trouve une carte tournée, quelle qu'elle puisse être, en donnant, il faut refaire; la raison en est, qu'il n'est pas juste qu'un des joueurs ait le désavantage qu'on lui sache une carte de son jeu qui peut lui porter préjudice, s'il fait jouer sans-prendre, ou

en appelant un roi, ou même en défendant le jeu. D'ailleurs, la loi ne serait pas égale, si la carte tournée qui vient à l'un des joueurs était reçue, et le coup jugé bon; pendant que s'il en venait une seconde tournée à un autre joueur, et une troisième à un autre, le coup ne vaudrait pas, et serait réputé faux : cependant cette seconde ou troisième carte venue à différens joueurs, ne pourrait faire dans le jeu que l'effet que la première peut faire dans le jeu de celui qui l'a; par conséquent, le jeu de deux ou de trois cartes tournées à différens joueurs, étant réputé faux, il est raisonnable qu'à une seule il le soit aussi.

Il n'est pas permis de donner les cartes autrement que par quatre ou trois, comme certains joueurs le prétendent mal-à-propos; puisque suivant en tout ce qu'on peut les lois de l'hombre, où les cartes ne peuvent être données que trois à trois, il n'est point juste de s'écarter de cette loi, qui n'a rien que de fort raisonnable, et qui est contraire aux abus qui pourraient provenir de la liberté de donner à sa fantaisie, par la connaissance que quelques joueurs de mauvaise foi pourraient avoir des cartes.

ARTICLE II.

De la manière d'appeler.

LE sentiment de quelques joueurs qui veulent que celui qui a les quatre rois, passe, s'il ne joue sans-prendre, est contraire à la liberté du jeu de Quadrille; et la raison veut

qu'il lui soit libre de jouer, ou en appelant une dame ou un de ses rois ; étant généralement reçu que celui qui ne veut pas hasarder le sans-prendre, peut appeler un de ses rois, et s'il ne veut pas jouer seul, appeler une dame autre que celle de la triomphe.

Observez que pour appeler une dame, il faut avoir les quatre rois ; ainsi, si l'on n'avait pas celui de la triomphe, quoique l'on eût les trois autres, on serait obligé d'appeler un roi que l'on a, ou de passer.

Article III.

De la manière de jouer les cartes.

Comme les peines ne sont imposées aux fautes qui se font dans tous les jeux de commerce, que pour empêcher les abus que la mauvaise foi pourrait introduire, l'on a jugé à propos d'user de sévérité pour les coups suivans, à cause qu'il serait aisé d'en abuser, s'ils étaient jugés autrement.

Celui qui a tiré une carte de son jeu, et l'a présentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire, si elle peut, étant conservée, préjudicier au jeu, ou en donner connaissance à l'ami, principalement si c'est un matador.

Ce cas est aussi bien pour ceux qui défendent la poule, que pour ceux qui font jouer.

Celui qui joue sans-prendre, ou seul, s'étant appelé lui-même, n'est pas sujet à cette loi, ne pouvant tirer aucun avantage de la carte qu'il montrerait.

Celui qui n'étant pas premier à jouer, en

ayant le roi appelé, joue atout de spadille, manille ou baste, ou même joue le roi appelé, pour faire connaître qu'il est l'ami, ayant d'autres rois qu'il craint que l'hombre ne lui coupe, ne peut point prétendre la vole ; il doit même être condamné à faire la bête, si la carte montrée sert à faire gagner le jeu qui serait douteux.

ARTICLE IV.

Des méprises et des accidens.

La liberté que l'on a, au Quadrille, de voir ce qui s'est passé dans les levées faites, peut faire commettre une faute qui vient des deux joueurs, l'un la faisant, l'autre l'occasionnant ; ce qui a fait décider le coup en la manière suivante :

Celui qui, au lieu de tourner les levées d'un des joueurs, tournerait son jeu qui serait devant lui, et le verrait, ou le ferait voir aux autres joueurs, ferait la bête de moitié avec celui à qui serait le jeu vu : l'un payerait pour son peu d'attention, et l'autre pour sa nonchalance, devant toujours avoir son jeu à la main, pendant que le coup se joue. Cette loi est d'autant mieux établie, qu'elle empêche plusieurs abus : premièrement, les pièges que l'on pourrait tendre à ceux qui voudraient compter le jeu, en mettant les jeux auprès des levées faites ; en second lieu, la mauvaise foi de celui qui, faisant semblant de compter le jeu, tournerait les cartes des joueurs qui pourraient, par hasard ou mégarde, les avoir posées sur la table.

ARTICLE V.

Des Renonces.

CELUI qui renonce ne fait point la bête, quand même la main serait levée en l'air, s'il s'en apperçoit, et empêche que la main ne soit pliée sur le tapis ; mais si elle est renversée par celui qui la gagne, il fait la bête.

Il fait aussi la bête, lorsque la main est couverte d'une autre carte par celui à qui elle appartient, à moins que sur-le-champ il n'avertisse lui-même, avant que d'avoir rejoué ; auquel cas il reprendrait sa carte, sans faire la bête.

Celui-là ne renoncerait pas, à qui l'on aura dit, la triomphe est en telle couleur, et qui n'ayant pas de la couleur jouée, couperait de celle qu'on lui aurait dit être la triomphe : mais il ne pourrait reprendre sa carte ; la levée irait à qui elle serait de droit, n'étant pas naturel de punir la bonne foi comme la mauvaise, ou ce qui peut l'être réputé.

Celui qui, sans avoir demandé la triomphe, couperait d'une carte qui ne la serait pas, et aurait plié la levée, ferait la bête, si l'on s'en appercevait, pouvant y avoir de la mauvaise foi.

Celui qui renonce plusieurs fois en un coup, si l'on ne s'en apperçoit qu'après que les cartes sont pliées sur le tapis, ne fait qu'une bête ; mais si, après qu'on l'a fait apercevoir de la première, on le fait encore appercevoir d'une seconde, et après d'une troisième, il fait autant de bêtes qu'il a renoncé de fois, et il

doit reprendre ses cartes et les jouer de la manière qu'il faut : les autres joueurs doivent observer de jouer le coup de même qu'ils avaient joué auparavant.

ARTICLE VI.

Des fautes de montrer son jeu.

LA faute de montrer son jeu, pour être ordinaire, n'en est pas moins considérable, puisque la tolérance que l'on en ferait, pourrait introduire plusieurs abus.

Il ne sera donc pas permis à ceux qui font jouer, ni à ceux qui défendent la poule, de montrer leur jeu, que le jeu ne soit gagné, parce que l'ami de celui qui a montré son jeu pourrait en tirer avantage ; ainsi celui qui le montrerait, ferait la bête.

Ce cas ne regarde pas le sans-prendre, ni celui qui s'est appelé, dont le jeu ne peut être favorisé de personne.

Ceux qui défendent la poule, encore qu'ils aient fait six mains, ne doivent point montrer pour cela le jeu, mais jouer jusqu'à la dernière carte, pour voir si l'hombre fera ses trois mains, pour ne pas faire la bête seul.

ARTICLE VII.

Des fautes de parler.

IL n'est point permis de parler en quelque manière que ce soit au jeu de Quadrille, pas même dire, cela est roi ; celui qui est à

jouer devant le savoir, ou pouvant l'apprendre par des levées déjà faites : l'on ne doit pas non plus dire que l'on a coupé à telle ou telle couleur ; celui qui est à jouer ne peut pas même le demander, mais le chercher dans les cartes déjà passées.

Celui qui parlerait sur le jeu pour encourager son ami, ne pourrait prétendre à la vole.

Celui qui parlerait de manière à l'en faire désister, ferait la bête.

Il n'est pas seulement permis de dire que l'on a six mains.

La liberté que chaque joueur a de voir les levées faites toutes les fois que bon lui semble, ne doit s'entendre que pour les coups où son tour vient de jouer, n'ayant besoin de savoir ce qui a passé, que lorsque son tour est venu de jouer pour se déterminer.

On remédiera par-là aux abus qui se commettent assez souvent, lorsque celui dont le tour de jouer est passé, ou n'est pas encore venu, compte telle ou telle couleur, puisqu'il détermine par-là celui qui est en suspens à jouer une carte plutôt que l'autre ; d'ailleurs, outre le préjudice que cela peut porter au jeu, il n'est pas de l'honnêteté de le faire : par conséquent, il doit faire la bête.

ARTICLE VIII.

De la Bête.

La bête ne se prescrit point ; on est en droit de la demander, plusieurs coups après, en prouvant que l'on a gagné sur le coup ou

elle devait naturellement aller ; mais il n'en est pas de même des méprises que l'on peut faire en comptant les bêtes : car, par exemple, si une bête qui devait être de cinquante-six, n'avait été comptée que pour quarante-deux, et que celui qui gagne les eût reçus, sans demander le surplus de la méprise, il ne serait pas reçu à y revenir, si le coup d'après était joué, pour éviter les embarras où de pareilles vérifications pourraient jeter, outre qu'il n'y aurait pas de justice, puisqu'il ne risquerait pas de perdre au-delà de ce qu'il gagne.

ARTICLE IX.

Du Sans-prendre et des Matadors.

Le sans-prendre et les matadors doivent être demandés avant qu'on ait coupé pour le coup suivant ; autrement, ils ne doivent pas être payés.

On a cependant jugé que cette exception était à propos pour punir la mauvaise foi de ceux qui, pour faire tomber dans ce cas ceux qui ont droit de les demander, mêlent et font couper, avant même qu'on ait pensé à relever les cartes, et par conséquent, demander ce qui doit revenir aux gagnans.

Si celui qui joue sans-prendre ou avec des matadors, ou sans matadors, n'a point reçu d'aucun joueur ce qui lui revient pour le jeu, quoique l'on ait coupé, il peut demander, avec le jeu, le sans-prendre et les matadors, s'il en a.

Si celui qui a joué sans-prendre ne l'a point demandé, et a lui-même coupé ou donné les cartes, il ne lui est dû que le jeu.

Si celui qui a joué sans-prendre avec des matadors, demande, par mégarde, l'un pour l'autre, il ne lui sera rien payé, s'il ne se reprend avant que l'on ait coupé, ce jeu demandant une explication formelle.

Celui qui joue en appelant un roi, n'est pas recevable à cette distinction, parce qu'étant deux à faire leur jeu, ils peuvent l'un ou l'autre demander ce qui leur est dû, avant que l'on ait coupé; cette loi n'étant que pour ceux qui jouent sans-prendre, ou seuls, étant appelés.

Celui qui, jouant sans-prendre, montre son jeu qu'il a sûr, sans nommer la couleur, doit jouer en la couleur qu'un de ses adversaires nomme; si, ayant repris ses cartes, il laisse jouer le premier, qui est en droit, en jouant sa première carte, de nommer la triomphe qu'il veut, si l'hombre n'a pas nommé lui-même auparavant; ou si, étant premier à jouer, il fait atout de spadille ou de baste, sans spécifier sa couleur, ne l'ayant point ci-devant nommée : ce jeu, comme il a été déjà dit, demandant une entière explication.

ARTICLE X.

Des coups où l'on joue forcé.

Lorsque tous les joueurs ont passé, celui qui a spadille est obligé de jouer : il est à présumer qu'ayant passé, il ne doit pas avoir

beau jeu ; la justice par conséquent ne serait pas qu'il fût sujet à la loi de ceux qui jouent de leur bon gré, laquelle les oblige à faire trois mains, pour ne pas faire la bête seuls. C'est cette raison qui a fait régler que celui qui joue avec spadille forcé, ne fait point la bête seul, quand il ne ferait qu'une main.

ARTICLE XI.

Du Contre, de la Vole et de la Dévole.

Le Jeu de Quadrille étant un jeu à la Française, peut, ce semble, admettre le contre que l'on a voulu établir à l'hombre à l'instar du jeu de la bête : ceux donc qui le voudront admettre, suivront la règle suivante.

Celui qui voudrait jouer sans-prendre, et s'engager à la vole, serait reçu à jouer, au préjudice de celui qui serait à parler avant lui, et qui voudrait simplement jouer sans-prendre.

Celui qui aurait joué sans-prendre s'étant engagé à la vole et ne la ferait pas, payerait à chacun le droit de la vole manquée, ne serait payé ni du sans-prendre, ni des matadors, s'il en avait, ni de la consolation ; il ne tirerait pas même le devant et la bête qui iraient au jeu ; mais il ne ferait pas la bête, à moins qu'il ne perdît le jeu ; auquel cas, il payerait tout ce qui serait dû pour la consolation, le sans-prendre, la vole et les matadors, s'il en avait.

Comme c'est un coup qui ne peut être que très-rare, on ne risque pas beaucoup de l'admettre.

Celui qui a été obligé de jouer avec spadille, ne peut prétendre à la vole, à cause de l'avantage que spadille découvert peut lui procurer.

Le roi appelé doit avoir paru pour avoir droit à la vole; autrement, comme l'on n'en court pas les risques, on n'en peut espérer la rétribution.

Celui qui faisant jouer ne ferait point de main, ferait la dévole, qu'il payerait aux deux qui défendraient la poule, et non à son ami, afin que l'appât du gain ne l'engageât point à jouer contre celui qu'il doit secourir lorsque le jeu serait désespéré.

Cette loi, toute rigoureuse qu'elle est, ne le saurait trop être, puisqu'elle tend à empêcher qu'on ne joue que des jeux médiocres, et que, d'ailleurs, il est presque impossible que l'hombre et celui qui a le roi appelé aient assez mauvais jeu pour ne pas faire une main à eux deux; ce qui suffit pour empêcher la dévole.

Une règle généralement reçue, est que ceux qui montrent leur jeu ne peuvent plus prétendre à la vole; cependant, si un des joueurs ayant dans son jeu cinq ou bien six mains assurées, le montre, en disant qu'il entreprend la vole, quoique son ami soit à jouer, il y est reçu, sans que les adversaires puissent l'empêcher; mais il leur est libre de faire jouer à l'ami de celui qui entreprend la vole, telle carte de son jeu qu'il leur plaira, afin qu'il ne puisse tirer avantage du jeu de son ami, qu'il a vu; ce qui n'est valable qu'au cas que ceux qui font jouer n'aient point encore six

mains : car, s'ils ont déjà six mains, il n'y a que celui qui est à jouer, qui soit en droit de l'entreprendre, ou de s'en désister, suivant les règles ordinaires.

Le coup ci-dessus a été d'autant plus justement adouci de la sorte, que celui qui montre son jeu n'en peut tirer aucun avantage, mais seulement abréger la longueur du coup ; et il est censé, dès-lors, avoir entrepris la vole, soit qu'il la fasse ou non.

ARTICLE XII.

Du Roi rendu.

Cette manière de jouer est assez en usage dans quelques Provinces ; on y suit en tout les lois du Quadrille ordinaire : il suffira de dire que celui qui, ayant le roi appelé, aurait dans son jeu trois mains sûres, et rendrait le roi pour faire perdre l'hombre, ferait la bête pour punir sa mauvaise volonté : c'est un cas qui est arrivé, mais qu'on n'aura guère occasion de revoir.

LES RÈGLES DU JEU DE MÉDIATEUR,

Recueillies et expliquées pour l'utilité du beau Sexe, et des Personnes qui n'ont aucune notion de ce Jeu.

PREMIÈRE SECTION.

Des connaissances primitives.

LES connaissances primitives du Médiateur, sont celles qui étant à la portée de tout le monde, peuvent être facilement saisies par une personne à qui ce jeu est entièrement inconnu. Afin de suivre l'ordre que je me suis proposé, qui est celui que l'on doit observer dans le cours d'une seule partie, je partagerai cette première Section en trois Chapitres.

Dans le premier, après avoir fait connaître les ustensiles nécessaires au médiateur, j'enseignerai ce qui se doit observer avant de distribuer les cartes.

Ce qui regarde la distribution, fera le sujet du second.

Le troisième nous instruira de l'arrangement et de la valeur des cartes qui viennent de nous être distribuées.

Dans le cours de ces Chapitres, j'expliquerai tous les termes qui exigeront des éclaircissemens.

CHAPITRE PREMIER.

Des ustensiles propres au Médiateur, et de ce qui doit être observé dans la distribution des Cartes.

ARTICLE PREMIER.

Des ustensiles propres au Médiateur.

LES *ustensiles* propres au Médiateur sont quatre boîtes et deux jeux de cartes.

Pour jouer ce jeu, il faut être quatre personnes ; ainsi, chacune a sa boîte. Ces boîtes sont composées d'un nombre égal de *Mils*, autrement nommés *Contrats* : ce nombre peut être tel que l'on veut, mais le plus ordinaire est de sept ; c'est ce que l'on appelle *Reprise*. C'est pourquoi, si quelqu'un nous rapportait, sans autre explication, avoir perdu une ou deux reprises, nous devons entendre que sa perte se monte à sept ou à quatorze contrats. Il faut être fort en malheur pour perdre en une partie une reprise entière ; à plus forte raison, on peut regarder comme extrêmement rare, pour ne pas dire impossible, d'en perdre deux, du moins en suivant le payement que nous indiquerons.

Les *Mils* ou *Contrats* sont des marques communément d'ivoire, ou d'une autre espèce d'os, ayant la figure d'un carré un peu alongé. Il y a cinq de ces marques en chaque boîte ; les deux autres contrats ne s'y trou-

veot pas en substance, mais en valeur ; ce qui était nécessaire pour que l'on pût remplir toutes sortes de payemens.

Dix marques, que l'on nommait autrefois *Cent*, connues maintenant sous le nom de *Fiches*, égalent la valeur d'un mille. Ces marques sont de même matière, mais de moitié plus longues et moins larges : ce seul signe suffit pour en faire la distinction.

Ces deux espèces de marques sont différentes dans les quatre boîtes, quelquefois par la couleur : celles d'une boîte, par exemple, seront rouges ; celles d'une autre, vertes ; et les deux autres, d'autres couleurs. D'autres fois, et plus souvent, toutes celles-ci seront distinguées par un trèfle ; celles-là, par un pique ; les autres, par un cœur et par un carreau. Ces différences ne sont point nécessaires au jeu. Que les couleurs soient ainsi distinguées en chaque boîte, on n'en retire pas plus d'avantage que si elles étaient confondues, pourvu que l'on compte le nombre des mille avec lequel chaque joueur commence la partie ; cette distinction de couleur a même donné lieu à un abus que nous ferons remarquer dans la quatrième Section.

Outre les fiches et les mille, il est encore d'autres marques dont la figure est ronde ; celles-ci sont à l'égard de la fiche ce que la fiche est par rapport au mille ; c'est-à-dire, qu'elles ne font valeur que de sa dixième partie. Cette dernière marque se nomme *jeton* ; il en entre dix dans la composition de la boîte, et dix-neuf fiches, ce qui fait deux mille, lesquels ajoutés aux cinq que nous

avons dit y entrer en substance, forment sept mille, et rendent notre reprise complète.

Comme il n'y a point ordinairement de jetons dans les boîtes du Médiateur, quand on les achète, on trouve vingt fiches, au lieu de dix-neuf, en chaque boîte ; il faut en ôter une, et substituer la valeur en jetons.

Les fiches et les jetons auraient pu suffire pour tous les payemens : mais le compte aurait bien plus alongé le jeu ; et un si grand nombre de fiches ou de jetons, qui y eût été nécessaire, aurait embarrassé les joueurs : les contrats lèvent ces deux inconvéniens.

Avant de s'engager dans une partie de Médiateur, il faut convenir de ce que vaudra la fiche. Cette valeur est fixée à la volonté des quatre joueurs. On peut se régler comme pouvant perdre six livres, en taxant la fiche à un sou, au payement le plus usité, dont nous parlerons dans la quatrième Section ; si l'on jouait un payement plus considérable, on pourrait perdre davantage à proportion.

Les personnes qui ont coutume de faire souvent leur partie, doivent, autant qu'elles le peuvent, jouer la fiche toujours à la même valeur, parce qu'elles ont lieu d'espérer qu'une autre *séance* leur procurera autant de profit que celle-ci leur a causé de perte. On entend par *séance*, une partie entière : c'est-à-dire, le temps que les joueurs sont obligés de garder la même place.

Les autres ustensiles du Médiateur sont deux jeux de cartes disposés pour cet effet. Chaque jeu est composé de quarante cartes, restantes de cinquante-deux, qui forment, comme l'on

sait, le jeu entier, mais dont on a ôté les dix, neuf et huit.

ARTICLE II.

De ce qui doit être observé avant la distribution des Cartes.

Celui de la maison qui doit faire les honneurs aux étrangers, ôte d'un des jeux un roi, une dame, un valet et un as, qu'il présente couvertes aux quatre joueurs, pour tirer au hasard leur place.

Pour éviter toute cérémonie, les derniers entrés doivent tirer les premiers. Chacun ayant sa carte, le roi se place où il juge à propos, la dame est à sa droite, le valet ensuite, de façon que l'as se trouve à la gauche du roi.

Il y a encore une autre manière de tirer les places, non moins usitée que la précédente. On ôte du jeu huit cartes, deux de chaque espèce. On en disperse quatre sur la table, et les quatre autres, de semblable couleur à celles qui sont dispersées, doivent être présentées aux Joueurs.

Si les fiches sont marquées par pique, trèfle, cœur et carreau, alors le moyen est plus simple : on place les boîtes, on prend une fiche de chacune, que l'on présente à tirer, observant de tenir les marques cachées.

Le hasard ayant réglé les places, chacun prend celle où il trouve une carte, si c'est avec des fiches, conforme à la couleur qu'il a tirée.

Quoiqu'il n'y ait véritablement que deux couleurs dans un jeu de cartes, savoir, la noire et la rouge, l'usage autorise à supposer de couleurs différentes les quatre espèces qui en résultent.

Tout le monde placé, on consulte le hasard pour établir une couleur favorite ; cela se fait de plusieurs façons, mais toutes également bonnes.

Autrefois, on tenait à grand honneur de tirer la favorite ; ainsi, on déférait cette commission au plus respectable des Joueurs ; ce qui était une source de jalousie, ou du moins de complimens et d'excuses sans fin. Pour prévenir ces inconvéniens, il a été sagement décidé que celui des quatre à qui sera échu le roi, en tirant les places de la première façon que nous venons d'enseigner, sera en même temps celui qui donnera la favorite ; et si les places ont été tirées de la seconde façon, que ce sera celui à qui sera échu la couleur de trèfle, qui aura droit de tirer la couleur favorite. Pour cet effet, celui qui se trouve à sa droite, mêle les cartes et les lui présente, pour qu'il les partage en deux portions (ce que l'on appelle *couper*). Il met à découvert la portion qu'il sépare de l'autre, afin de faire voir la carte qui s'y trouve la dernière. La couleur dont elle sera, sera regardée comme favorite ; et celui dont la boîte ou la carte tirée y répond, doit commencer à mêler et à distribuer les cartes pour le coup. Par exemple, si la dernière carte qui s'est trouvée dans la portion séparée est cœur, cœur sera la favorite ; et celui dont les fiches sont marquées d'un cœur, ou, si

l'on

l'on a tiré avec des cartes, celui à qui est échu cette couleur doit mêler les cartes pour le premier coup.

Celui que le sort a choisi pour tirer la favorite, peut encore le faire d'une autre manière. Il prend un des jeux, le mêle, et après avoir fait couper (ce qui doit toujours s'observer avant la distribution), il disperse à découvert les cartes une à une devant chaque Joueur, jusqu'à ce qu'il paraisse un roi dont la couleur détermine la favorite pour toute la partie : celui devant lequel tombe ce roi, doit alors commencer à faire pour le coup.

Il est facile de voir que toute couleur peut devenir la favorite, puisque c'est le hasard qui en fixe une des quatre : nous allons voir maintenant quels peuvent être les avantages de cette couleur.

La couleur favorite, ou seulement *la favorite*, est aussi nommée *la préférence*, parce que le premier avantage qu'elle procure à ceux qui la possèdent, est de pouvoir jouer par préférence aux premiers en cartes qui voudraient jouer en d'autres couleurs : je dis en d'autres couleurs, parce que si les premiers demandaient aussi à jouer en préférence, les autres seraient obligés de céder au *droit de primauté*, qui consiste à faire taire les derniers toutes les fois que le jeu de ceux-ci n'est pas plus fort que celui des autres. Si cependant les premiers avaient *passé* (ce qui signifie que l'on ne veut point jouer, ne trouvant pas son jeu assez beau pour le faire valoir), ils auraient dès-lors renoncé à leur

droit, et n'auraient plus le pouvoir d'empêcher les derniers de jouer.

Ce premier droit de la favorite balance, en faveur des derniers, celui de la primauté qui serait trop étendu, puisqu'il ne laisserait aux derniers ni la faculté, ni le pouvoir de profiter d'un beau jeu.

Le second avantage de la préférence, est qu'en jouant en cette couleur, on reçoit le payement double de ce qu'on aurait reçu en toute autre; l'égalité qui règne en ce jeu exige que, si l'on perd, on *console* aussi doublement.

Consoler. Ce terme est reçu pour exprimer le payement que l'*hombre* est obligé de donner à ses adversaires, lorsqu'ils ont pu le faire perdre. Ce payement est effectivement une consolation pour ceux que l'hombre a empêchés de jouer.

L'*Hombre*. Ce terme a été retenu du jeu de ce nom, pour dénoter celui qui fait jouer, c'est-à-dire, celui au droit duquel les autres sont obligés de céder la permission de faire valoir leur jeu. Ses adversaires le font perdre, lorsqu'ils peuvent l'empêcher de parvenir à six levées, nombre en toute occasion indispensablement nécessaire pour *gagner*. Quand l'hombre ne fait que quatre levées, on dit qu'il *perd codille*; lorsqu'il en fait cinq, on le fait connaître, en disant qu'il perd *remise*. La consolation est un peu moins considérable dans ce dernier cas que dans le premier. Dans l'une et l'autre circonstance, outre la peine de consoler, l'hombre est encore dans le cas de la *bête*.

La *Bête* est une peine que le jeu impose à celui qui ayant fait jouer, n'a pu parvenir à

gagner. Ceux qui *renoncent à tort*, ou font d'autres fautes préjudiciables au jeu, sont également condamnés à la bête.

Renoncer, veut dire fournir d'une autre couleur que celle qui a été demandée. On renonce *à tort* lorsque l'on a de la couleur jouée.

La consolation et la bête sont également deux peines imposées à l'hombre quand il perd : elles diffèrent en ce que la première doit être payée si-tôt le coup perdu, et que la seconde ne l'est pour le plutôt que le coup suivant.

Il doit être fait à chaque dix *mains* ou *levées*, c'est-à-dire, que dix fois celui des quatre Joueurs qui met la supérieure, doit lever et garder devant lui les quatre cartes; ce que l'on appelle *une levée*, ou *une main*.

CHAPITRE II.

De la distribution des cartes.

LA distribution des cartes intéresse principalement deux personnes ; savoir, celui qui fait, et celui qui se trouve vis-à-vis de lui.

Faire. Ce mot exprimé seul quand on joue aux cartes, dénote l'action de celui qui les mêle et les doit distribuer. Quand j'ai enseigné les différentes façons de tirer la favorite, j'ai en même temps indiqué celui qui devait faire le premier : examinons maintenant quelle doit être sa conduite. Il doit prendre sur la table celui des deux jeux qui se trouve prêt ; il le mêle, donne à couper à son voisin du côté

gauche, et réunit les deux portions séparées par la coupe, en mettant celle qui est restée sur la table sur celle qui a été enlevée : cela fait, en commençant à sa droite, il distribue à chacun selon son rang, dix cartes par deux fois trois et une fois quatre. Il est libre de commencer par quatre ou par trois, mais il n'en peut donner plus ni moins à chaque fois : il n'aurait pas la liberté, par exemple, de donner deux fois quatre et une fois deux, ce qui reviendrait au même pour le nombre total; mais on est convenu de l'autre façon, ainsi on doit s'y conformer. Ce n'est pas que celle-ci n'eût été aussi bonne; elle eût imposé à celui qui fait, un devoir auquel il eût été obligé de s'astreindre, et c'est la seule utilité que l'on retire de la manière adoptée. Si on laissait celui qui fait, maître de donner les cartes de telle ou telle façon à sa volonté, en connaissant quelques bonnes cartes par le dessus, il pourrait les distribuer de façon à les faire tomber dans son lot; le nombre qu'il en doit donner à chaque fois étant prescrit, cet inconvénient ne se trouve plus.

D'abord que les cartes sont distribuées, le premier devoir de celui qui fait, est de poser devant lui six fiches, en les avançant un peu sur la table; c'est ce que l'on appelle *mettre les poulans :* nous verrons à la quatrième Section quel est leur usage.

Le coup n'est pas plutôt fini, que celui qui tenait la place du premier, doit prendre à sa droite un jeu qui s'y trouve préparé; il le mêle, et observe tout ce que nous venons de prescrire à celui qui a fait le premier. Il ne

doit jamais interrompre son action présente pour entrer en compte de ce qui lui est dû, ou de ce qu'il a à payer pour le coup précédent. Tant qu'il tient les cartes, il peut dire ne rien devoir. Avant le compte, il doit encore avancer les poulans, afin de faire connaître que c'est lui qui fait; pour lors il a la liberté de compter ce qu'il reçoit, ou ce qu'il doit payer. Si cette règle était ponctuellement observée, on abrégerait considérablement chaque séance : celui qui fait étant dernier à parler, a le temps, pendant que les trois autres se décident, de payer et d'examiner son jeu. Il n'entre jamais en compte avant de distribuer les cartes, que le jeu n'en soit d'autant retardé. Quand ce retard n'irait qu'à une demi-minute à chaque coup, il se trouverait considérable à la fin d'une partie, qui est pour le moins de quarante coups. Ce qui prouve encore combien l'observation de la règle précédente a paru nécessaire, est qu'un jeu de cartes, sans cette même règle, aurait été suffisant; il n'y en a deux, qu'afin de n'être pas obligé d'attendre à mêler pour le coup suivant, que celles avec lesquelles on vient de jouer soient relevées.

Celui qui se trouve vis-à-vis de celui qui fait, doit, si-tôt le coup joué, rassembler les cartes dispersées, et les mettre en état de servir le coup prochain : cela s'appelle *faire le ménage*. Ce ménage fait, il le doit placer à sa gauche, afin que celui qui doit s'en servir, le trouve à sa droite; ce qui doit s'observer tout le cours de la partie. Si celui qui fait avait oublié de mettre les poulans, (faute que l'on doit bien

prendre garde de commettre), on connaîtrait quel il serait, sans le demander, en voyant les cartes placées à la droite de celui qui le suit immédiatement.

Il est nécessaire que chacun fasse soi-même son ménage, et c'est une politesse déplacée que de vouloir faire celui d'un autre. Comme l'on est accoutumé de mettre son ménage à sa gauche, en faisant celui d'un autre, on pourrait oublier que l'on ne travaille point pour soi-même, et porter un préjudice considérable au jeu par une fausse position des cartes. Par exemple, j'ai un jeu fort jouable étant premier, mais que je passerais étant en *cheville.* Je n'ai pas remarqué celui qui a distribué les cartes, je ne le puis connaître, parce qu'il a oublié de mettre les poulans; en supposant même qu'il n'y ait pas manqué, si je trouve à ma droite le jeu de cartes préparé, je ne fais pas d'autre attention; je conclus que je suis premier, ayant tout lieu de croire que le coup prochain ce sera à mon tour de faire. Dans cette opinion, je demande à jouer, on me le permet; et au lieu d'être premier, je me trouve *en cheville*, et ne puis parvenir à gagner. Je ne serai pas (comme on le peut croire) trop satisfait de la politesse de mon voisin, dont je me vois la victime.

Etre en cheville, se dit de ceux qui ne sont ni premiers ni derniers à jouer.

Celui que le sort a choisi pour commencer à faire, a plus que les autres un devoir à remplir avant d'entrer en payement; il est pour l'ordinaire chargé de marquer les *tours*, et il les marque chaque fois que le sien revient, en

faisant une corne à une autre carte qui lui a été donnée pour cet usage. On entend par *tour*, quatre coups joués. La régularité exige que celui qui marque avertisse les Joueurs avant de corner, en disant, tel tour commence. Cette petite attention épargne le désagrément que lui pourrait causer le doute des Joueurs sur son exactitude.

Les tours ne sont pas fixés à égal nombre par-tout. Ici, ils le sont ordinairement à dix, dont le dernier est double : ailleurs, ils le sont à onze, savoir, dix simples et le onzième double. Dans d'autres endroits, ils le sont enfin à douze : pour lors on fait deux tours doubles; savoir, le sixième et le douzième, ou bien les deux derniers. Quelques-uns font alternativement un tour simple et un tour double.

Les tours doubles, autrement nommés *grands poulans*, sont certains tours où l'on est convenu de doubler les payemens. Par exemple, si j'ai gagné six jetons en tour simple, j'en eusse gagné douze en tour double. Dans la quatrième Section, nous aurons occasion de parler de ces tours plus au long. Nous en avons dit ici suffisamment pour faire voir que plus ces tours sont multipliés dans une partie, plus la perte à la fin du jeu peut être considérable, proportionnément aux prix : on doit faire cette attention pour taxer la fiche.

Si une personne a fait hors de son rang, et qu'il reste encore quelques cartes à distribuer lorsqu'on s'en apperçoit, le coup devient nul.

Si toutes les cartes sont distribuées, et quelques-uns des jeux levés, alors le coup est valable; celui qui a fait hors de son rang, doit

mettre les poulans. Comme la faute ne vient peut-être pas de lui, mais souvent de ce que les cartes se trouvent mal placées, il n'est condamné à aucune punition. Celui qui aurait dû faire ce coup, fera le coup suivant ; et le tour de celui qui a fait hors de son rang venu, il ne fait point ; la main passe à celui qui le suit.

S'il se trouvait deux cartes semblables dans un jeu, le coup serait nul, si on s'en appercevait avant qu'il fût achevé ; mais ceux que l'on aurait joués avec ce jeu sans s'en être apperçu, seraient valables.

En distribuant les cartes, s'il se trouve une carte tournée, il faut refaire.

CHAPITRE III.

De l'arrangement et de la valeur des Cartes.

LES cartes étant distribuées, on n'a rien de plus pressé que de voir la portée de son jeu ; pour cet effet, il le faut arranger.

L'arrangement des cartes n'est autre chose que de réunir les couleurs, et placer les cartes suivant leur *valeur*. Cette opération est d'autant plus nécessaire, que la confusion qui règne dans les cartes, si on les laissait telles qu'on les reçoit, serait très-souvent cause d'erreur lorsqu'on *combinerait* son jeu, ou du moins rendrait cette combinaison beaucoup plus longue et plus difficile.

Combiner son jeu, est en examiner la portée,

en comparant en soi-même ce qu'on peut espérer de levées avec ce que l'on a à appréhender : de cette combinaison résulte la décision à jouer ou à passer.

La valeur des cartes mérite attention ; elle n'est pas la même en rouge qu'elle l'est en noir ; elle diffère encore suivant les circonstances : par exemple, les cartes d'une même espèce, quand elles sont triomphes, diffèrent de leur valeur naturelle. J'entends par *valeur naturelle* celle qui est propre à chaque couleur, mais qui peut être changée lorsque son espèce devient triomphe. Je vais exposer des tables de ces différences. Dans la suivante, on trouvera les cartes d'un côté en noir et de l'autre en rouge, rangées suivant leur valeur naturelle.

ARRANGEMENT DES CARTES *selon leur valeur naturelle.*

EN NOIR. Pique et Trèfle.		EN ROUGE. Cœur et Carreau.	
1. *Le Roi.*	*La Séquence.*	*Le Roi.*	1.
2. *La Dame.*		*La Dame.*	2.
3. *Le Valet.*		*Le Valet.*	3.
4. *Sept.*		*L'As.*	4.
5. *Six.*		*Deux.*	5.
6. *Cinq.*		*Trois.*	6.
7. *Quatre.*		*Quatre.*	7.
8. *Trois.*		*Cinq.*	8.
9. *Deux.*		*Six.*	9.
		Sept.	10.

On a sans doute remarqué que je nomme

Séquence le roi, la dame et le valet pris ensemble; de plus, que j'ai omis les as noirs dans l'exposition de cette couleur. La raison est que la table ci-dessus enseigne à arranger les cartes, tant en rouge qu'en noir, suivant leur valeur naturelle, c'est-à-dire, quand leur couleur n'est point triomphe; or, les as noirs en font toujours partie, même en couleurs différentes auxquelles ils s'accommodent; ils ne se trouvent donc jamais dans le cas de la valeur naturelle, par conséquent leur rang ne doit être indiqué que dans la table des valeurs, suivant la triomphe. Nous exposerons cette table, lorsque nous serons instruits de la signification du mot de triomphe, dont nous nous sommes déjà servis plusieurs fois.

La triomphe, nommée vulgairement *atout*, est une couleur dont la plus basse carte l'emporte sur les plus hautes de toute autre couleur; ou, pour me servir du même terme, dont la plus basse carte triomphe des plus hautes de couleur différente.

Il n'y a point de triomphe avant que le jeu soit déterminé; toutes couleurs, hors la favorite, sont égales : je dis hors la favorite, parce qu'elle a plus d'avantage que les autres pour parvenir à être triomphe; mais quand elle ne l'est point, elle n'a aucun privilége.

Celui qui a obtenu la permission de jouer, nomme la couleur par le moyen de laquelle il espère venir à bout de ses fins : cette couleur nommée, fixe la triomphe pour ce coup seulement. Les autres joueurs sont obligés de la regarder comme telle. Si par distraction il

en eût nommé une autre que celle qu'il avait en vue, et que dans l'instant il se reprît, la triomphe ne serait pas changée pour cela; la première nommée serait toujours regardée comme telle, et chacun arrangerait son jeu en conséquence de la table suivante.

ARRANGEMENT DES CARTES *selon leur valeur étant triomphes.*

EN NOIR. Pique et Trèfle.		EN ROUGE. Cœur et Carreau.
1. *L'As de Pique.*	*Spadille.*	*L'As de Pique.* 1.
2. *Le 2 de l'espèce nommée.*	*Manille.*	*Le 7 de l'espèce nommée.* 2.
3. *L'As de Trèfle.*	*Baste.*	*L'As de Trèfle.* 3.
. . . . .	*Ponte*	*L'As de l'espèce nommée* . . . 4.
4. *Le Roi.*	*La Séquence.*	*Le Roi.* 5.
5. *La Dame.*		*La Dame.* 6.
6 *Le Valet*		*Le Valet.* 7.
7. *Sept.*		*Le Deux.* 8.
8. *Six.*		*Le Trois* 9.
9. *Cinq.*		*Le Quatre.* 10.
10. *Quatre.*		*Le Cinq.* 11.
11. *Trois.*		*Le Six.* 12.

Confrontez cette seconde table avec la première, vous remarquerez à l'une et à l'autre, que la couleur rouge, *triomphe* ou non, a toujours une carte de plus que la noire : on voit clairement que cela vient de

ce que les as noirs ne sont pas attachés chacun à leur espèce, et que les as rouges au contraire le sont. Chaque espèce de la couleur rouge, savoir, cœur et carreau, a donc toujours l'as de plus à compter. Cet as est changé de valeur dans cette dernière table ; il se trouve supérieur à la séquence, et dans l'autre il lui était inférieur. Il a de plus acquis un nom que nous ne connaissons point. On le nomme *ponte*. Ce nom et cette valeur ne lui appartiennent donc qu'autant que son espèce est triomphe : ainsi, quand on joue en carreau, l'as de carreau devient ponte, et celui de cœur reste inférieur à la séquence. Si l'on joue en couleur noire, il n'y a point de ponte.

On a pu voir, 1. que l'as de pique est, en quelque espèce que l'on joue, toujours la première carte de triomphe, et par conséquent du jeu, que l'on connaît sous le nom de *spadille*.

2. Que l'as de trèfle a aussi un nom particulier, qui est *baste*, et qu'il est toujours la troisième triomphe.

3. Que la seconde triomphe est désignée sous le nom de *manille*. Elle n'est pas, ainsi que spadille et baste, commune à toutes les couleurs ; chaque espèce en a une qui lui est particulière. Mais, va-t-on m'objecter, il y a donc quatre manilles ? les sept de cœur et de carreau nous en fournissent deux, les deux de pique et de trèfle autant ; laquelle l'emporte ?

Je répondrai en répétant ce que j'ai dit des as rouges : ceux-ci, par la même raison,

devraient fournir deux pontes ; mais celui-là en a seul le nom et la valeur, dont l'espèce est nommée pour triomphe ; il en est de même de manille. Pour me rendre plus intelligible, j'accorde qu'il y a effectivement, avant que la triomphe soit nommée, *quatre manilles d'attente*, c'est-à-dire, quatre cartes qui ont autant de droit les unes que les autres d'occuper la seconde place, et qui n'attendent pour cela que la dénomination de la triomphe. Ces manilles d'attente, jusqu'à ce temps, sont les dernières de leur couleur ; cette remarque n'aura point échappé dans la confrontation des deux tables. On a vu dans celle des triomphes les deux en noir et les sept en rouge, secondes cartes du jeu, pendant que la valeur naturelle de ces mêmes cartes était la moindre chacune de son espèce.

Si-tôt qu'une couleur est déterminée pour triomphe, supposons que ce soit cœur, l'as de cœur devient ponte ; le sept est tiré de la dernière place pour monter à la seconde, et user de tous les droits et les titres qui y sont attachés. Ce même sept, qui cédera au six quand carreau, pique ou trèfle seront nommés pour triomphe, ne reconnaît maintenant de supérieur que spadille.

Une fois instruit de ces différentes valeurs qu'ont les mêmes cartes, on ne doit plus être surpris si un deux est tantôt supérieur à la séquence, et tantôt inférieur au trois ; si un as qui est emporté par ce coup par le valet, le coup suivant emporte le roi ; et enfin, si en jetant les as noirs, on dit, *atout cœur*, ou *atout carreau*, selon la circonstance.

Voilà ces remarques qui nous offraient tant de difficutés, faute d'instruction; les voilà, dis-je, expliquées sans qu'on y ait rien trouvé d'embarrassant. Les autres difficultés apparentes que la suite du jeu peut présenter, se trouveront peu à peu levées avec autant de facilité.

Les trois premières cartes du jeu, outre les noms particuliers qui les distinguent, en ont encore un commun à toutes les trois ensemble, ou à chacune d'elles en particulier: on les appelle par excellence *matadors*. Il n'y en a réellement que trois, quoique l'on entende communément dire que l'on a quatre, cinq, six matadors; c'est qu'alors ayant trois cartes immédiatement de suite avec les trois véritables, on peut dire avec raison avoir six matadors, puisque l'on a autant de cartes qui sont sûres de leur levée : quand même on commencerait par jouer la moindre, il ne s'en peut trouver de supérieures dans le jeu des adversaires; cette moindre peut donc emprunter le nom de matador, et même à plus juste titre qu'il n'est donné à manille et baste quand ils sont séparés; car ils ne sont point alors assurés de leurs levées, ayant spadille à craindre.

Si donc, en rouge, l'on a avec les trois véritables matadors, ponte et le roi, on peut dire avoir cinq matadors; si à ceux-ci est jointe la dame, on dit en avoir six. Mais au lieu de la dame, si on n'a que le valet; dans ce cas, la façon de s'exprimer est de dire que l'on a cinq matadors sixièmes par le valet. Il en est de même en noir; autant on a de

cartes continues aux matadors, autant on en baptise de ce nom.

Ces matadors surnuméraires n'ont de commun avec les trois effectifs que le nom ; ils ne participent à aucuns droits de ceux-ci. Par exemple, je suppose que l'on joue atout du roi, et que ponte se trouve seul avec les trois matadors ; quoique décoré alors de ce beau nom, il est forcé de tomber et de prendre la levée, quand même il lui serait plus expédient de *lâcher*.

Les matadors véritables, au contraire, ensemble ou séparément, auraient été libres de prendre ou de lâcher, sans encourir les peines de la bête ; punition à laquelle sont toujours condamnés ceux qui renoncent en quelque circonstance que ce soit, ayant en la couleur demandée, ponte ou toute autre carte que les véritables matadors. Des autres droits que nous attribuerons aux véritables matadors, les surnuméraires n'y auront pas plus de part qu'à celui de la renonce.

Lâcher, signifie l'action de celui qui pouvant mettre une carte supérieure à celles qui sont jouées, en met une inférieure de dessein prémédité.

Les *triomphes* ne sont jamais *forcées* par une autre couleur.

Etre forcé, exprimé seul dans cette occasion, doit s'entendre comme si l'on ajoutait *à obéir*; c'est-à-dire, à mettre de la couleur demandée. Lorsque l'on n'a point de la couleur jouée, c'est obéir que de mettre de la triomphe, puisque la moindre carte en cette couleur, tient la place de la plus haute à l'espèce de

laquelle on est en renonce : cette dernière façon d'obéir s'appelle couper. Si un autre Joueur mettait une triomphe plus haute que celle avec laquelle on a coupé, c'est ce qui s'appelle *sur-couper*. Les Joueurs ont donc la liberté de couper, de sur-couper, ou de lâcher, s'ils l'aiment mieux.

J'ai fait voir qu'il n'y avait que les trois matadors qui eussent le droit de renoncer lorsque l'on jouait atout; je vais maintenant faire remarquer que ce droit est limité, parce que ces matadors se forcent entr'eux : les supérieurs forcent les inférieurs, pourvu que ces supérieurs aient été *entablés*, c'est-à-dire, joués pour première carte. En conséquence, si on entable manille, baste alors est forcé s'il est seul, et n'a pas plus de droit de renoncer que l'aurait la moindre carte ; mais si l'on entable ponte sur lequel on joue manille, dans ce cas baste n'est point forcé, parce que manille n'a point été jouée pour première carte.

Cet exemple doit servir pour manille, qui est également forcée par spadille entablé. Celui-ci ne reconnaissant point de supérieur, ne peut jamais être forcé, puisque les matadors inférieurs ne forcent aucunement les supérieurs.

Les autres avantages des matadors regardent le payement.

Lorsque l'hombre n'a aucun des trois matadors, on dit que *les matadors sont en dehors*.

Plusieurs cartes continues, commençant par manille, se connaissent sous le nom de *faux matadors*. En conséquence, si une personne me rapportait avoir perdu cinq faux matadors, septième en cœur par le deux et le six,

je conclurais avec raison que le jeu avec lequel elle a perdu, était

1 2 3 4 5
manille, baste, ponte, le roi, la dame, le deux et le six. Je ne fais pas mention des trois autres cartes, parce qu'elles sont supposées indifférentes.

Il est manifeste que ces différentes expressions de *matadors*, *faux matadors* et *séquences*, abrégent beaucoup un détail ennuyeux dans lequel on serait obligé d'entrer pour donner connaissance de son jeu.

A présent que nous connaissons la valeur et les avantages des cartes, il n'est rien de plus facile que de les placer chacune en leur rang, suivant les tables que j'ai présentées; mais comme la triomphe n'est point encore censée déterminée, puisque l'on arrange son jeu pour cet effet, on doit faire accorder les as noirs avec la couleur qui offre le plus d'espérance, celle, par exemple, dont on a le plus grand nombre de cartes, les plus hautes, et sur-tout la manille d'attente, parce que si l'on obtient la permission de jouer, on rend cette carte valable.

SECTION II.

Des différens moyens de tirer profit de son jeu.

TOUT ce que nous avons dit jusqu'ici au sujet de l'arrangement et de la valeur des cartes, ne tend qu'à nous faire voir d'un coup

d'œil la portée de notre jeu, nous en faciliter la combinaison, et nous décider à passer ou à demander à jouer : voyons maintenant dans quelles circonstances il est à propos de faire l'un ou l'autre.

Il faut passer, toutes les fois que l'on prévoit ne pouvoir pas faire six levées de quelque façon que ce soit.

On demande à jouer, lorsque l'on prévoit que l'on parviendra à faire six levées par un moyen ou par un autre. Il est des moyens plus forts les uns que les autres, pour parvenir à ce nombre nécessaire de levées ; *on en peut compter sept :* demander *la permission*, est celui qui exige le moins de jeu : demander *un Médiateur* en exige plus ; *sans-prendre* en exige davantage ; enfin, *déclarer la vole* est le plus fort moyen. Celui-ci a rarement lieu, parce qu'il exige un jeu considérable.

Ces quatre moyens sont les plus essentiels au Médiateur ; mais la couleur favorite est un accident qui a droit de redoubler chacun des trois premiers, ce qui nous en procure sept.

La table suivante va nous en donner un parfait éclaircissement.

Je demande.	4 *Moyens essentiels.*	1 *Permission*.....2	*En préférence.* 3 *Moyens accidentels.*
		3 *Médiateur*.....4	
		5 *Sans-prendre*..6	
		7 *La Vole.*	

Nous verrons pourquoi on ne déclare point la vole en préférence.

Le plus fort des moyens ci-dessus fait taire le plus faible, en sorte qu'un premier jeu qui

ne fait que demander *la permission*, est obligé de laisser jouer un dernier qui vient à demander *permission en préférence*, à moins que lui-même ne veuille aussi demander en couleur favorite. Dans ce cas, le concurrent est forcé de céder au droit de primauté, ou de demander un des moyens supérieurs.

Cet exemple doit servir pour le Médiateur et le sans-prendre, lesquels doivent céder à la déclaration de la vole.

Outre les sept moyens ci-dessus de tirer profit de son jeu, il s'en rencontre encore deux autres; savoir, la réunion des matadors et l'entreprise de la vole. Ceux-ci ne peuvent faire taire le moindre des précédens, ils ne servent qu'à faire valoir davantage celui qui est employé.

Quatre Chapitres vont nous mettre au fait de tout ce qui regarde ces différens moyens.

Nous apprendrons, dans le premier, ce qui est requis pour demander la permission.

Dans le second, nous nous instruirons de façon à combiner notre jeu pour en voir la juste portée.

Le troisième réunira deux articles, dont le premier traitera du moyen que l'on nomme sans-prendre, et le second examinera celui que l'on appelle Médiateur.

Le quatrième Chapitre enfin traitera, en deux articles, de la déclaration et de l'entreprise de la vole.

CHAPITRE PREMIER.

De ce qui est requis pour demander la permission.

DEMANDER la permission, ou simplement *demander*, est le moindre des moyens que fournit le Médiateur pour tirer parti de son jeu, et celui qui exige le moins de levées. Mais comme on ne peut jamais gagner sans le nombre de six, celui qui emploie ce moyen a permission, pour les faire, de mettre un autre des Joueurs de moitié avec lui. Alors le combat se livre à égal nombre de chaque côté ; au lieu que les moyens supérieurs supposent, comme nous le verrons, assez de force à celui qui les met en usage, pour combattre seul trois adversaires.

On n'a pas la liberté de demander à choix telle ou telle personne pour être de moitié avec elle ; mais le hasard fait que celle-ci est plutôt appelée que celle-là, de la façon suivante :

D'abord qu'un Joueur a obtenu la permission de jouer en demande, il nomme pour être triomphe la couleur qui l'a déterminé à jouer immédiatement, après tel roi qu'il juge à propos. Celui dans le jeu duquel le roi nommé se trouve, est celui qui doit être de moitié avec l'hombre ; ils sont obligés de faire à eux deux les six levées requises. Les deux autres se regardent aussi mutuellement comme amis, et font leur possible pour nuire au parti de l'hombre, contre lequel ils sont adversaires.

Le hasard n'a jamais de part à ce que fait à ce jeu une personne instruite. Il faut donc croire que c'est en vue de quelque utilité que le demandant appelle un roi préférablement à un autre ; c'est ce que nous confirmerons quand nous serons parvenus à jouer les cartes.

Contentons-nous maintenant d'exposer les règles qui doivent nous guider dans l'appel de ce roi.

I. Appelez toujours le roi de la couleur à laquelle vous êtes *en règle.*

II. N'étant en règle à aucune couleur, appelez celui en la couleur duquel vous avez le moins de cartes.

III. N'appelez que par nécessité celui à la couleur duquel *vous êtes en renonce.*

IV. ayant égal nombre de cartes en rouge qu'en noir, appelez le roi de la couleur rouge.

V. Ayant égal nombre de cartes en rouge qu'en noir, mais par la dame en noir, et par le valet ou autres plus basses en rouge, dispensez-vous de la quatrième règle, c'est-à-dire, appelez le roi de couleur noire.

VI. On ne peut jamais appeler le roi de triomphe.

VII. On a la liberté d'appeler un roi que l'on a dans son jeu.

VIII. Ayant les quatre rois, on est libre d'appeler une dame à son choix.

La première nous a présenté un terme inconnu, savoir, *être en règle.*

Ce terme signifie que l'on n'a qu'une carte de la couleur dont on appelle le roi. Ainsi, la première et la seconde règle pourraient être comprises dans une seule.

Etre en renonce. Expression que nous avons trouvée dans la troisième règle, signifie manquer de quelque couleur : *avoir renonce* a la même signification.

L'hombre doit ignorer lequel des Joueurs a le roi appelé, jusqu'à ce qu'une occasion légitime le tire de son doute. Cette occasion ne doit pas être long-temps à se présenter ; la conduite de celui qui se voit appelé, étant bien différente par rapport à l'hombre, de celle des autres Joueurs. Ceux-ci font leur possible pour lui nuire, celui-là au contraire n'omet rien de ce qui peut le favoriser.

On ne doit demander la permission, que lorsqu'on voit dans son jeu quatre mains presque assurées, parce que si l'on ne faisait que trois levées, et que l'on perdît, celui qui aurait été appelé ne partagerait point la perte.

Il ne serait pas juste qu'une personne qui est appelée, et que le peu de jeu a forcé de passer, fût obligée de faire autant de levées que celui qui s'est trouvé assez fort pour demander. Il est cependant des Joueurs qui exigent de l'appelé autant que de celui qui fait jouer ; c'est-à-dire, que celui-ci ayant fait trois mains, l'appelé, qui n'en a pu faire autant, est condamné à moitié de perte. Comme cette mauvaise et injuste méthode a lieu en beaucoup d'endroits, il n'est pas mal-à-propos, avant de commencer le jeu, que les Joueurs conviennent s'ils joueront aux quatre ou seulement aux trois mains : dans ce dernier cas, il faut risquer de plus petits jeux ; quitte pour faire faire la bête à celui que l'on appellera.

Lorsque l'hombre ne fait pas le nombre de levées auquel il est tenu, il est condamné à faire seul la bête, et à payer le droit de consolation aux deux adversaires, et non à son ami ; car ce serait l'autoriser à manquer de fidélité en certaines circonstances.

Si ceux qui font jouer gagnent, il est indifférent que ce soit l'hombre ou celui qui est appelé, qui aient fait plus de levées ; quand l'hombre n'en aurait fait qu'une, et que son ami eût fait les cinq autres, ils partageraient le profit moitié par moitié.

Lorsque les quatre Joueurs n'ont ni les uns ni les autres jeu de demander ; alors, comme il ne doit point y avoir de coup nul, celui qui a *spadille est forcé* de jouer en demande. Il ne serait pas juste d'exiger autant de lui que d'un qui de lui-même demande la permission ; c'est pourquoi, ne fît-il qu'une main, il ne fait point la bête seul ; celui qui est appelé, partage avec lui la perte.

Lorsque les trois premiers ont passé, celui qui est le dernier à parler et qui a spadille, est certain de jouer au moins comme forcé ; s'il est dans ce dernier cas, il doit en avertir, sans quoi il serait tenu aux quatre levées, étant censé qu'il demande de plein gré.

Si Spadille forcé a l'avantage de ne point faire la bête seul, il a aussi le désagrément de ne pouvoir entreprendre la vole. Nous en parlerons plus au long dans un autre lieu.

CHAPITRE II.

De la combinaison du jeu.

POUR combiner notre jeu avec justesse, il est bon de rassembler ici certaines règles, dont nous avons déjà eu occasion de parler çà et là.

I. Lorsqu'une couleur est jouée, on est obligé d'y obéir, si l'on en a; on serait condamné à la bête si on manquait à cette règle.

II. Il suffit, pour obéir, de mettre de la couleur; on n'est point forcé de mettre au-dessus de la carte jouée, quand même on le pourrait.

III. N'ayant pas de la couleur demandée, on est libre de couper ou de lâcher.

IV. Lorsque l'on a demandé à jouer, on ne peut plus se dedire.

Ces règles posées, voyons comment nous combinerons notre jeu.

On combine son jeu, en comptant soi-même ce que l'on a de cartes qui peuvent produire des levées; et combien on en a de supérieures à craindre, afin d'en rabattre autant du premiet compte fait. Des exemples vont nous rendre cette combinaison sensible.

Mon jeu, je suppose, est celui qui suit:
1 2 3 4 5
le Roi, *la dame*, *l'as*, *le six et le sept* de cœur,
6
le Roi de pique; les autres sont *des fausses*, c'est-à-dire, des cartes qui ne sont ni rois, ni triomphes, et desquelles on n'a rien à espérer;

7 8
rer. Par exemple : *le valet et le six* de trèfle,
9 10
le deux et le sept de carreau.

Voilà les cartes arrangées selon leur valeur naturelle, ainsi que je l'ai dû faire en les recevant; mais à présent que je les ai toutes, je remarque que je puis jouer en cœur, parce qu'en déterminant la triomphe en cette couleur, le sept que j'ai deviendra manille, et l'as ponte. Je tire ces deux cartes de la place que je leur viens de donner, et les place comme étant triomphes. Dans cette supposition, je raisonne ainsi en moi-même: « Je » n'ai que six cartes qui me puissent faire » espérer des levées; savoir : mes cinq cœurs, » qui deviendront triomphes si l'on me per- » met de jouer, et mon roi de pique. De ces » six levées, il faut que j'en cède deux à » spadille et baste, qui me manquent, parce » qu'ils ne tomberont pas sans m'enlever cha- » cun une levée; cela posé, il m'en reste » encore quatre. Or, en demandant la per- » sion, je n'attends que deux levées de l'ami » que j'appellerai. Le roi de carreau que je » dois nommer, sera nécessairement dans sa » main; je puis compter qu'il lui en fournira » une, ce qui fera cinq : il faut qu'il ait bien » mauvais jeu pour n'en pas faire une sixième. » Tout bien examiné, je dois demander la » permission, et m'annoncer ainsi : *Je de-* » *mande*; j'attends la réponse de chacun; » enfin, tous ayant passé et n'ayant point » voulu, ou plutôt n'ayant pu entreprendre da- » vantage, je nomme ma couleur pour être

» triomphe de cette façon, *cœur et le roi de* » *carreau*, sans répéter ces mots, *je demande* » *et j'appelle.* » Beaucoup se contentent de nommer les deux couleurs, en disant *cœur et carreau.* Il n'y a point d'inconvénient à cela, la première couleur nommée fixant toujours la triomphe, et la seconde le roi appelé.

De la même façon on doit combiner son jeu pour le Médiateur, le sans-prendre et la déclaration de la vole; avec cette différence seulement, qu'il faut trouver plus de levées dans son jeu. Nous en parlerons en son temps, et nous renverrons à ce chapitre, pour apprendre à combiner le nombre de mains que nous saurons être requis pour l'un et l'autre de ces moyens.

Il nous reste encore une remarque essentielle à la combinaison; savoir, que les levées que l'on suppose devoir être faites par les cartes supérieures qui manquent, ne doivent être diminuées que sur les moindres cartes de la couleur en laquelle on veut jouer. Sans cette observation, on trouverait rarement son jeu aussi fort qu'il serait en effet. Par exemple :
1 2 3
mon jeu est *spadille*, *baste*, *la dame*, *le*
4 5 6 7
quatre, *le trois* de pique, *la dame et le valet*
8 9 10.
de carreau, *le deux et le cinq* de cœur, et *le valet* de trèfle.

Ce jeu est fort jouable, si je le combine selon la règle précédente; c'est-à-dire: « Manille me manque, je ne compterai point » la levée qu'aurait pu faire le trois; je n'ai

» pas le roi, je lui sacrifie la levée du quatre. » Spadille maintenant, baste et la dame me » restent supérieures aux autres triomphes; la » dame et le valet de carreau valent un roi; » ainsi, je dois espérer ces quatre mains. Je » puis donc demander *en pique*, et appeler *le roi* » *de trèfle*. Nous verrons en son temps pour- » quoi celui-ci plutôt qu'un autre. Ce jeu » pourrait même se jouer en Médiateur. Cepen- » dant, si au lieu de sacrifier les levées du trois, » j'eusse dit : Manille me manque, je ne puis » compter sur la levée de baste; comme » je n'ai pas le roi, je ne puis regarder la dame » comme une levée : le quatre et le trois crai- » gnent le valet, le sept, le six et le cinq; je » conclurais, selon cette fausse combinaison, » n'avoir que spadille sûr en triomphe. »

Pareil inconvénient arriverait presque à chaque coup. On ne verrait jamais la juste portée de son jeu. Il faut y hasarder quelque chose. Il est vrai que si toutes les triomphes se trouvaient réunies contre le joueur, le succès serait bien douteux; mais pour un coup que l'on aura ce désagrément, on aura le plaisir d'en jouer et d'en gagner dix sans qu'il se présente.

Quand même les autres triomphes qui se trouvent dans le jeu des adversaires, obligeraient nos plus hautes à tomber, nous pouvons regarder comme certain que les autres cartes qui pourraient après cela nous nuire, tomberont en même temps des mains adverses; nos moindres deviendront donc valables; pourvu que nous parvenions à notre fin, que ce soit par le moyen des plus hautes triomphes ou par les moindres, que nous importe?

Nous avons compté comme une levée la dame et le valet de carreau, disant que ces deux cartes valaient un roi, ce qui est manifeste, parce que l'un tombant sous le roi, l'autre nécessairement nous restera supérieure en cette couleur, et ne pourra être emportéeque par la triomphe; elle a donc acquis dès-lors le privilége des véritables rois, c'est ce qui l'autorise à se parer de ce nom. On peut compter plusieurs rois dans une même couleur, comme on vient de le voir, la dernière carte même pouvant le devenir, si toutes les autres tombent.

Les rois que l'on a, lorsqu'on combine son jeu, sont regardés comme autant de levées, parce qu'ils sont soumis, dès la première fois que l'on joue en leur couleur, et qu'il arrive peu que l'on se trouve d'abord y avoir renoncé; conséquemment, ils sont rarement coupés; puisqu'ayant de la couleur jouée, on n'a pas droit de couper. Si on le faisait, on serait condamné à faire la bête, et la main passerait à celui qui l'aurait dû gagner sans cette fausse renonce.

Quelques personnes, dans la combinaison du jeu, regardent la dame gardée d'une basse, comme une levée, espérant sur le roi ne mettre que leur basse, et se faire par-là leur dame roi; mais ils sont trompés, lorsque celui qui a le roi les voit venir en cette couleur. S'ils ne mettent que la basse, le roi ne sera point mis, mais seulement une carte suffisante pour faire une levée. Le roi d'un autre coup fera tomber la dame qui se trouvera dégardée : voilà leur espérance anéantie.

La dame gardée peut cependant être consi-

dérée comme un engagement de plus pour une personne qui a d'ailleurs jeu suffisant pour jouer, mais qui appréhende quelque incident.

CHAPITRE III.

Du Sans-prendre et du Médiateur.

ARTICLE PREMIER.

Du Sans-prendre.

SANS-PRENDRE est le troisième, et ordinairement le meilleur moyen de profiter de son jeu, la vole ne se déclarant que très-rarement. Ce moyen exige que celui qui l'emploie, fasse seul six levées, sans aucun secours.

Lors donc qu'après avoir combiné votre jeu, comme vous l'avez appris dans le chapitre précédent, au lieu de quatre levées vous en prévoyez six de reste, il faut vous annoncer pour ce troisième moyen : *Je jouerai seul*, ou *sans-prendre*, ce qui revient au même.

Si personne ne peut en faire autant en couleur favorite, ni déclarer la vole, on vous permet. Dès ce moment, les trois autres Joueurs vous deviennent autant d'ennemis, qui, de concert pour votre perte, profiteront de la moindre occasion de l'assurer. Ils se favoriseront pour cela, autant qu'il leur sera possible, et le coup fini, ils réuniront les levées que

chacun d'eux en particulier aura pu faire, afin de les compter contre vous.

Malgré tous leurs efforts, auxquels la juste combinaison de votre jeu vous avait fait juger capable de résister, si vous parvenez à gagner, vous recevez seul le payement de vos trois adversaires; si vous perdez, il est bien juste que vous consoliez chacun d'eux, puisqu'ils sont tous censés avoir pris également part à la cause de votre malheur.

ARTICLE II.

Du Médiateur.

MÉDIATEUR est un second moyen de tirer profit de son jeu..... On me demande déjà pourquoi je le déplace, et n'en ai pas fait mention immédiatement après la demande: l'ordre paraîtrait mieux suivi.

Ma réponse à cette objection instruira en même temps de ce qui est requis pour ce second moyen, et de l'étymologie du nom que l'on a donné à ce jeu.

Ce second moyen est un milieu entre la demande et le sans-prendre. Comment puis-je enseigner un juste milieu des extrémités, si je n'en connais l'étendue? Mon premier devoir est donc de m'en instruire; l'ayant fait, rien de plus facile à moi que d'en déterminer le milieu. On sait que la demande, lors de la combinaison, exige de l'hombre quatre mains, que le sans-prendre en exige six: qui ne voit pas maintenant qu'un moyen qui tiendra le

milieu entre ces deux, exigera de cette même combinaison cinq levées? La difficulté n'est plus qu'à trouver la sixième : *un Médiateur* nous la fournira. Et en effet, qu'entend-on communément par ce mot, sinon quelque chose qui concilie deux partis désunis? or, c'est ce dont a besoin celui qui voit cinq levées dans son jeu. Il ne peut jouer sans-prendre, parce qü'il lui faudrait six mains ; il a aussi trop beau jeu pour ne faire que demander la permission: un moyen qui concilie ce trop et ce pas assez, est-ce sans raison qu'on le nomme *Médiateur?* Nous verrons en son temps quel il est.

Ce second moyen n'a pas été employé de tout temps ; et alors le jeu était nommé *Quadrille*, nom venu du nombre quatre, qui fixe combien de personnes sont requises pour le jouer. La préférence était aussi inconnue, ce qui réunissait tous les avantages au premier. Le second qui aurait eu cinq matadors, sans autre espérance de levée, n'aurait pu profiter de ce magnifique jeu, si le premier eût fait une simple demande avec trois levées, nombre qui était pour lors suffisant.

En ajoutant le moyen en question, ainsi que la couleur favorite; en fixant le nombre de levées à quatre, pour une simple demande, pouvait-on inventer un nom qui exprimât mieux ce qui fait différer ce nouveau jeu de l'ancien quadrille? Rien n'a été ajouté à ce dernier jeu, pour former celui que nous appelons *Médiateur*, qui ne tienne de la médiation.

La couleur favorite compense les avantages des derniers avec ceux des premiers. Le nombre de levées fixé à quatre, empêche, comme nous

l'avons déjà dit, que l'on ne demande avec de trop petits jeux, et par conséquent que l'on n'expose à faire la bête celui que l'on appelle; cette convention est donc médiatrice entre les intérêts des demandans et ceux des appelés.

Ces réflexions faites, voyons quel est ce *Médiateur* qui doit nous fournir une sixième levée. C'est tel roi que l'on veut nommer immédiatement après la triomphe. Celui dans le jeu duquel le roi nommé se trouve, ne le garde pas pour nous aider, ainsi que cela se pratique à l'égard de la demande; mais il est obligé de nous le donner *à découvert*, pour une fiche d'échange, et telle autre carte de notre jeu, que nous jugeons à propos; l'hombre donne cette carte, afin seulement qu'il n'en ait pas plus qu'il ne lui en faut, et qu'il n'en manque point à celui qui se défait du roi.

L'échange fait, ce roi que l'hombre vient de recevoir, détermine son jeu à six mains qu'il est obligé de faire seul, trouvant les trois autres ligués contre lui, ainsi que celui qui a joué sans-prendre.

Dans l'exemple de la combinaison que nous donnons, *page* 122, le jeu dont il est fait mention, pourrait être joué en Médiateur, si l'on échangeait le valet de trêfle pour le roi de carreau; et alors, au lieu de dire *la dame et le valet de carreau valent un roi*, on regarderait la séquence comme trois rois.

On voit clairement que ce troisième moyen ne diffère du second dont il est ici question, qu'en ce que celui-ci ne parvient à ses six levées qu'avec l'aide d'un roi qui lui est donné, et que l'autre n'a eu besoin d'aucun secours.

Il faut faire attention de tenir cachée la carte que l'on donne en échange du roi, parce que les autres Joueurs la voyant, ne manqueraient point d'en tirer des conséquences, qui les feraient jouer autrement qu'ils n'auraient fait sans cela. Ces conséquences seraient d'autant mieux fondées, qu'il y a une règle à suivre pour se défaire d'une carte plutôt que d'une autre. Cette règle prescrit de *se faire des renonces*; c'est-à-dire, de se défaire de la couleur dont on a le moins, afin d'y avoir plutôt renonce, et de se procurer la liberté de couper, si on le juge à propos : c'est ce qui nous a engagé, dans l'exemple cité, à échanger le valet de trèfle que nous avions seul, plutôt qu'un de nos deux cœurs.

Le roi, au contraire, doit être donné à découvert : c'est l'intérêt du jeu qui l'exige, à cause de l'inconvénient qui pourrait résulter de la mauvaise foi de certains Joueurs, qui en pourraient user sans qu'on les en pût soupçonner. Etant deux à s'entendre, l'un pourrait donner à l'autre un matador ou autre triomphe, à la place d'un roi que le demandant aurait nommé, l'ayant déjà dans son jeu. Il était nécessaire de prévenir une subtilité si condamnable et si préjudiciable aux autres joueurs.

Les règles que nous avons établies, *page* 117, pour l'appel d'un roi en demande, sont les mêmes pour l'appeler comme médiateur, à l'exception cependant des deux premiers, qui nous disent d'appeler le roi en la couleur duquel nous avons le moins de cartes : c'est ici tout le contraire. On doit appeler pour médiateur,

le roi dans la couleur dont on a le plus, parce qu'on peut plus facilement *se défausser*, autrement se faire des renonces à la couleur dont on a le moins. D'ailleurs, en appelant le roi de la couleur dont on a beaucoup, on peut espérer d'y faire d'autres rois.

CHAPITRE IV.

De la déclaration et de l'entreprise de la vole.

ARTICLE PREMIER.

De la déclaration de la vole.

LA *vole* exige de celui qui y prétend, autant de levées qu'il a de cartes, c'est-à-dire, dix.

Déclarer la vole, est un moyen assuré de faire taire les autres, qui sont forcés de permettre, manquant de moyen pour demander plus.

Il est impossible que deux déclarent la vole d'un même coup, ou l'un ou l'autre aurait tort, parce que sans spadille on ne peut profiter de ce quatrième moyen : or, il n'y a qu'un spadille dans le jeu ; deux personnes ne peuvent donc en même temps avoir jeu convenable pour cet effet.

On peut déclarer la vole en médiateur ou sans-prendre.

On déclare la vole en médiateur lorsque l'on a dans son jeu de quoi faire neuf mains, et que l'on appelle un roi pour se procurer la

dixième. Ce moyen n'est pas généralement admis: nous en spécifierons cependant le payement.

On déclare la vole en sans-prendre lorsque l'on n'a pas besoin d'appeler de roi, et que l'on a ses dix levées en main: quoique ce moyen ait rarement lieu, il doit être admis lorsqu'il se trouve.

ARTICLE II.

De l'entreprise de la vole.

ENTREPRENDRE *la vole*, est lorsque par demande, par médiateur, ou par sans-prendre, le joueur a six levées, sans que les adversaires en aient aucune, et qu'il joue une septième carte. La vole est dès-lors censée entreprise, quand même il ne l'aurait pas fait à dessein.

La différenee qu'il y a entre déclarer et entreprendre la vole, est qu'on la déclare avant qu'il soit tombé la moindre carte, trouvant son jeu assez fort pour fairé toutes les levées. L'une ou l'autre déclaration fait taire quiconque voudrait parler.

On ne l'entreprend que par événement, et souvent sans s'y être attendu; on comptait s'en tenir à trois levées; mais telle ou telle carte tombée, contre l'attente, en offre dix à faire; dans cette espérance, après avoir gagné le jeu que l'on a demandé, c'est-à-dire, ayant fait six mains, au lieu d'abattre les cartes, on passe outre; on en joue une septième

qui manifeste la volonté. Si les autres joueurs ont cédé la permission de faire valoir le jeu, ce n'est qu'à la force du moyen que l'on a demandé, et non par rapport à l'entreprise de la vole. On ne les en a point prévenus ; souvent même celui qui l'entreprend, était bien éloigné d'en avoir l'espérance.

SECTION III.

De la façon de jouer les Cartes.

LA combinaison que nous avons faite des levées, nous en a fait espérer suffisamment pour réussir au moyen que nous avons demandé. Mais il est sous-entendu que nous saurons jouer telle ou telle carte à propos : c'est maintenant ce qu'il faut apprendre.

Afin d'examiner par ordre ce que chacun des moyens prescrit aux Joueurs, selon les différentes circonstances qui peuvent survenir, je diviserai cette Section en trois Chapitres.

Je partagerai le premier en deux articles. Le premier article nous instruira de la conduite des Joueurs en demande ; le second en dévoilera les avantages qui ont fait établir les huit règles, pour appeler un roi préférablement à un autre.

Comme l'entreprise de la vole regarde également la demande et les autres moyens, j'ai jugé à propos d'en faire le sujet du second Chapitre.

Le troisième traitera de la conduite des

Joueurs en sans-prendre et en médiateur, ce qui nous procurera deux articles pour ce Chapitre.

Je terminerai enfin cette Section, en enseignant, comme je l'ai promis, un moyen de se familiariser sans peine avec tout ce qui concerne le Médiateur.

CHAPITRE PREMIER.

De la conduite des Joueurs en demande, et de l'explication des règles établies pour l'appel du Roi.

ARTICLE PREMIER.

De la Conduite des Joueurs en demande.

NOUS avons déjà dit que celui qui emploie le moyen de la demande, intéresse quelqu'un à son parti; que les deux autres réunissent leurs forces contre les Joueurs, et se regardent mutuellement comme amis : voilà donc deux partis également partagés pour entrer en lice l'un contre l'autre. Le parti de l'hombre peut être regardé comme *agresseur*, et celui des adversaires, seulement comme *défendant*.

De cette considération se déduit naturellement la règle générale que j'établis comme le principe de toutes les autres.

Soit comme défendant, soit comme agresseur, n'ayez en vue que de favoriser votre ami, et d'opprimer vos adversaires. C'est dans cette

règle que chacun doit puiser ses devoirs particuliers.

I. Pour se favoriser, il faut se connaître, se procurer cette connaissance ; premier devoir de tous les Joueurs.

II. Celui qui est appelé étant connu, doit aussitôt faire voir ce qu'il a de plus beau, tant en triomphes qu'en rois.

III. N'ayant plus de triomphes ni de rois, l'appelé doit jouer une fausse, s'il l'a seule d'une espèce.

IV. N'ayant rien de beau, ni de fausse seule, il doit jouer dans la règle, c'est-à-dire, de la couleur du roi appelé.

V. Quand l'appelé, immédiatement après son roi, joue une fausse de la même couleur, l'hombre ne doit pas compter beaucoup sur lui, mais il doit ménager son jeu.

VI. Quand l'appelé ayant joué une haute triomphe, la levée lui passe, il doit conclure que les matadors sont dans les mains de son ami, et rejouer toujours atout.

VII. Si le demandant joue un petit atout avant de connaître son roi, celui qui est appelé doit mettre sa plus haute triomphe. Ceux qui ne sont point appelés n'en doivent mettre au contraire que de médiocres.

VIII. Tant que l'on ne connaît point son ami, ou qu'on n'est point assuré qu'il a telle carte, il ne faut point lâcher de levée, de peur de favoriser un adversaire.

IX. Il ne faut jamais masquer son jeu en appel, sur-tout lorsque l'ami est en cheville.

X. L'appelé, d'abord après s'être fait

connaître, doit jouer atout, si l'hombre se trouve dernier.

XI. Dans cette place, l'appelé ne doit point épargner les triomphes; lorsque c'est à lui d'entabler, il peut en jouer, même avant son roi.

XII. Si l'appelé, connu pour tel, joue une petite triomphe, l'hombre étant en cheville, celui-ci doit mettre sa plus haute, et en rejouer une petite si-tôt qu'il entre en jeu.

XIII. Le premier des défendans qui entre en jeu, doit entabler une fausse seule, s'il l'a; ensuite, le roi dont il a la dame; en troisième lieu, la couleur dont il le moins de fausses.

XIV. Il faut toujours jouer à son ami la couleur qu'il a demandée.

XV. L'ami étant en cheville, lorsqu'une couleur a été jouée deux ou trois fois, on en doit changer.

XVI. Lorsqu'on obéit à quelque couleur que ce soit, il ne le faut faire qu'avec les plus basses cartes.

XVII. Si l'ami est dernier, plus une couleur a été jouée, plus il faut y insister.

XVIII. Quand une couleur a déjà été jouée plusieurs fois, et que l'on se trouve en cheville, il faut couper avec de hautes triomphes, ou se préparer des renonces à une autre couleur.

XIX. Il faut, lorsqu'on se défausse, commencer par la couleur dont on a le moins de cartes, et celle à laquelle coupent les adversaires.

XX. Il faut toujours continuer à se défaus-

ser de la même couleur, jusqu'à ce qu'on n'en ait plus.

XXI. Il faut bien remarquer si l'ami a des renonces, ou s'est défaussé de quelque couleur, afin de lui en jouer.

XXII. Il faut faire attention aux renonces des adversaires, et de quelle couleur ils se défaussent, afin de s'abstenir d'en jouer.

XXIII. Si l'on a une dame gardée, ou deux cartes entre lesquelles on ait un roi à craindre, il faut mettre ses adversaires en jeu par une autre couleur, afin de les voir venir à celle-ci.

XXIV. Il ne faut jamais tirer sa carte avant que le tour de jouer soit venu.

EXPLICATION DES RÈGLES,

Pour la conduite des Joueurs en demande.

La première règle * particulière que nous avons établie, regarde les quatre Joueurs; elle enjoint à chacun d'eux de faire connaître, le plutôt qu'ils le peuvent, de quel parti ils sont. Sans l'observation de cette règle, les amis s'opprimeraient souvent, bien loin de se favoriser. Le premier but ne doit donc tendre qu'à se procurer cette connaissance; mais le moyen d'y parvenir est particulier à un chacun.

* Première règle.

L'appelé, si-tôt qu'il *est en jeu* (c'est-à-dire, si-tôt qu'il a fait une main , ou bien lorsque c'est à lui d'entabler comme premier), doit, avant tout, jouer le roi qui a été appelé : on ne peut plus le méconnaître. S'il se trouvait dans le cas de la XI.e règle, il pourrait la suivre.

L'hombre étant en jeu avant que l'appelé ait pu se faire connaître, doit jouer une fausse de la couleur du roi qu'il a appelé ; celui à qui passera la main, sans qu'elle soit coupée, peut être certainement regardé comme ayant le roi en question, quand même il n'aurait fait la levée qu'avec le valet ou autre carte moindre. Voyez l'*explication de la VI.e règle.*

L'un des deux adversaires se fait connaître pour n'être pas le roi appelé, si-tôt qu'il entable une couleur autre que celle de ce roi.

L'autre adversaire est connu pour tel, en rejouant de la même couleur qu'a entablé son ami, parce que l'ayant reconnu, il doit se comporter avec lui ainsi que le prescrit la règle quatorzième.

* Nous ne pouvons passer outre, sans faire voir l'utilité de la troisième des règles établies pour le choix d'un roi, *page* 117. Cette règle nous dit : *N'appelez que par nécessité un roi à la couleur duquel vous êtes en renonce.*

Si l'hombre a renoncé à la couleur du roi qu'il appelle, il est évident qu'il ne peut point dès-lors se procurer la connaissance de son ami. S'il survient une levée à prendre ou à lâcher, avant que l'appelé ait occasion de se

* Explication de la troisième règle pour le choix du roi.

faire connaître, l'hombre sera fort embarrassé et en risque de faire l'un ou l'autre mal-à-propos. La règle en question a donc été établie, afin que le demandant soit toujours en état de connaître par lui-même son roi.

En second lieu, ayant renoncé à une couleur, s'il n'en appelle point le roi, il le coupera s'il se trouve dans le jeu des adversaires, ou se défaussera si ce roi est dans la main de son ami.

Supposons cependant que celui qui demande n'ait pu se dispenser d'agir contre cette troisième règle; lorsqu'il sera en jeu, rien ne pourra mieux lui dénoter son ami que de jouer son petit atout.

Cet expédient peut ne pas réussir, et même devenir nuisible, quoique ce moyen soit le plus sûr après le premier. Voyez l'*explication de la règle VII*.

II. La seconde règle prescrit à l'appelé qui est connu pour tel, de faire voir ce qu'il a de plus beau, commençant par jouer les matadors, s'il en a, ensuite les rois. En jouant les matadors, il tire les triomphes des mains adverses, et assure son jeu et celui de l'hombre. Il est cependant un cas où l'appelé retire plus d'avantages en jouant une petite triomphe avant ses matadors. Voyez l'*explication de la règle XII*.

N'ayant joué qu'un matador inférieur ou autre carte haute, si la levée passe à l'appelé, il a lieu de croire que les triomphes supérieures sont dans les mains de son ami, et doit se comporter en conséquence de la *sixième règle*.

L'appelé doit jouer les rois qu'il a avant ses fausses, parce que si l'un des adversaires entablait une fausse de la couleur d'un de ses rois, l'hombre ne manquerait point de se conformer à la huitième règle, c'est-à-dire, de couper s'il avait renoncé à la couleur jouée, ne sachant si le roi est dans la main de son ami, ou dans celle de l'adversaire, que je suppose tous les deux rester à jouer après lui.

III. Après les hautes triomphes et les rois, ou n'ayant ni l'un ni l'autre, l'appelé doit jouer une fausse, s'il l'a seule d'une couleur, parce que l'hombre se comportera en conséquence de la *règle quatorzième*.

IV. L'appelé fait connaître qu'il n'a ni hautes triomphes, ni rois, ni fausses seules, lorsqu'il *joue à la règle du demandant*, c'est-à-dire, une fausse de la couleur du roi appelé : c'est sa dernière ressource.

Il doit jouer de l'espèce du roi appelé, préférablement à toute autre couleur, parce que le demandant, en choisissant un roi plutôt qu'un autre, est censé avoir suivi la première ou la seconde règle qui lui sont prescrites. L'appelé, en jouant de cette couleur la carte qui se trouve roi, s'il l'a, ou bien une fausse, lui procure l'avantage dont il est fait mention dans l'explication de la quatrième règle.

V. Quand l'appelé, immédiatement après son roi, joue une fausse de la même espèce, l'hombre alors ne doit pas beaucoup compter sur lui; mais il doit ménager son jeu, étant certain que les matadors et les rois qui ne sont pas dans sa main, sont dans celles de ses

adversaires, puisque son ami donne à connaître qu'il n'en a point.

Pour ménager son jeu, l'hombre doit jouer ses rois, afin de ne pas donner le temps à ses adversaires de s'y faire des renonces, pour les couper ensuite.

Après ses rois, l'hombre doit jouer de la couleur dont il a le moins de fausses. Il est une occasion où il doit commencer par ses fausses, avant de jouer ses rois. Voyez l'*explication de la vingt-troisième règle.*

VI. L'appelé ayant joué une haute triomphe, supposons baste, doit conclure, si cette levée lui passe, que les triomphes supérieures sont dans le jeu de son ami : car, les adversaires n'auraient pas eu la complaisance de lâcher cette main. Il doit donc alors continuer de jouer atout, tant que les levées lui passeront.

Lorsqu'en cheville, une personne fait une levée avec une carte, dans la couleur de laquelle il y en a encore de supérieures sur le jeu, on peut regarder comme certain que ces cartes supérieures sont, ou dans le jeu de celui qui emporte la levée, ou dans la main de son ami, qui sans doute n'a pas voulu prendre.

C'est fondé sur cette raison que j'ai dit dans l'exemple de la première règle, que l'hombre ayant joué une fausse de la couleur du roi appelé, peut conclure que celui qui fait cette levée en cheville avec le valet ou autres moindres, a certainement toutes les cartes en cette couleur continues jusqu'au roi : car, il n'aurait pas mis le valet, mais le roi, s'il eût eu lieu de craindre la dame dans le

jeu de celui ou de ceux qui restaient à jouer après lui.

VII. Si le demandant joue un petit atout avant de connaître son roi, il faut croire qu'il a appelé en renonce. Celui qui connaît être son ami, doit faire son possible pour emporter cette levée : pour cet effet, il doit mettre ce qu'il a de plus fort en atouts.

Si la levée ne lui reste pas, et qu'il ne puisse par conséquent jouer le roi pour se faire connaître, il est cependant reconnu ami de l'hombre; parce que, s'il eût été adversaire, il n'aurait mis que ses moindres triomphes, ainsi que l'ordonne cette même règle.

En concluant, par l'exécution de cette règle, que tel ou tel est appelé, on se trompe toujours lorsque l'appelé et un des défendans ont été forcés d'y contrevenir. Par exemple : je suppose qu'un des défendans n'ait pour toutes triomphes qu'une haute, au-dessous cependant des matadors; il ne peut mettre de petits atouts, puisqu'il n'en a point ; il n'a pas aussi le droit de renoncer : il est donc obligé de mettre le haut atout. Celui qui est appelé doit prendre au-dessus; s'il ne le peut pas, son jeu est de ne mettre qu'une basse triomphe. Dans ce cas, l'hombre concluera faussement que celui qui a mis la haute triomphe est son ami, et à tort regardera comme adversaire celui qui n'en a mis qu'une basse.

Ce moyen de connaître son ami est donc bien plus incertain pour l'hombre, que celui qu'il aurait en appelant un roi, à la couleur duquel il n'aurait point été en renonce.

Quand le demandant commence par jouer un petit atout sans que son ami soit connu, ses adversaires sont dans le cas de se plier mutuellement. Si l'un d'eux met le roi, le jeu de l'autre sera de le prendre, s'il le peut, étant dans la *huitième règle*. C'est pour éviter cet inconvénient, que cette règle ordonne à ceux qui ne sont point appelés, de ne mettre que de basses triomphes, ou de faire la levée avec spadille.

Celui qui se voit appelé doit jouer sa plus haute triomphe, afin de faire la main, ou du moins que les adversaires ne la fassent qu'à bon compte. Les défendans voyant une haute triomphe mise sur la petite de l'hombre, doivent prendre au dessus, s'ils le peuvent, et regarder comme ami déclaré de l'hombre celui qui a joué cette fausse triomphe, quoique cela ne soit pas toujours certain, ainsi que nous venons de le faire voir.

Quand l'appelé a joué baste ou ponte, et que la levée lui passe, il est dans le cas d'exécuter la sixième règle; mais auparavant, il il doit jouer son roi, afin d'ôter à l'hombre tout sujet de défiance.

VIII. Tant que l'ami n'est point connu, et que l'on n'est point assuré qu'il a telle ou telle carte supérieure, il ne faut point lâcher de levées, crainte de favoriser un adversaire.

Cette règle confirme que l'on ne doit jamais mettre de hautes triomphes, lorsque l'on peut soupçonner que l'ami duquel on n'est point encore connu, reste à jouer : elle ordonne à cet ami de prendre au dessus; et si le premier jouait ses plus hautes, il en résulterait de-là

que les deux amis se tireraient leurs plus belles triomphes, ce qu'ils doivent éviter.

Ceux qui se voient appelés, n'ont pas moins tort de jouer manille ou baste avant le roi, parce que l'hombre qui ne les connaît pas, doit agir conformément à cette règle. S'il lâchait, les défendans, dans l'espérance que l'hombre les prendrait pour amis, joueraient de temps en temps ces matadors, trouvant par-là le moyen de s'en assurer la levée.

IX. Lorsque l'ami est en cheville, il ne faut point masquer son jeu : ainsi, l'on aurait tort de jouer un valet dont on aurait la séquence, parce que celui avec lequel on est se trouvant y avoir renonce, aurait raison de couper, ayant lieu de croire les cartes supérieures dans les mains de ses adversaires. C'est une triomphe qu'on lui fait perdre, puisque cette levée sans cela serait venue au même parti : cette faute ne vient que parce que le premier a masqué son jeu, et qu'il n'a pas commencé par jouer le roi; outre que son ami n'aurait pas perdu sa petite triomphe, il aurait encore eu l'avantage de se préparer des renonces en se défaussant.

Ce que je viens de dire du valet, doit s'entendre de toutes les autres cartes que l'on aurait connues, jusqu'à celle qui se trouve roi.

X. Si l'hombre se trouve dernier, l'appelé, après s'être fait connaître, doit jouer aussitôt atout, n'eût-il qu'une triomphe : il tire par-là celles des défendans, qui, pour forcer l'hombre, doivent mettre leurs plus hautes. S'ils n'en mettaient que de médiocres, il en coûterait moins pour faire la levée au dessus

d'eux, et les matadors resteraient pour faire tomber les hautes qu'ils auraient cru épargner.

L'hombre toujours supposé dernier, l'appelé doit jouer les matadors qu'il peut avoir, avant les petites triomphes, parce qu'en jouant ses matadors, il remplit la seconde règle. S'il ne jouait qu'un petit atout, il donnerait à croire à l'hombre qu'il n'a point de matadors, puisqu'il ne les lui a pas fait voir; erreur qui serait préjudiciable au parti, en ce que si l'hombre avait peu de jeu, pour le ménager trop il se mettrait en danger de le perdre; et s'il avait jeu de vole, il ne la tenterait point, croyant les matadors dans les mains adverses. Si son ami les eût joués, la vole aurait été assurée; parce qu'après les matadors, cet ami n'aurait point manqué de rejouer un petit atout, ce qui aurait entièrement affaibli les adversaires.

Si l'appelé n'a point de matadors, il doit jouer une petite triomphe préférablement à une médiocre, parce qu'il ne lui est pas fort important de faire connaître celle-ci. D'ailleurs, le petit atout forcera également les adversaires, et le médiocre lui pourra servir dans quelque occasion où le petit lui aurait été inutile.

XI. La même circonstance subsistant toujours, c'est-à-dire, l'hombre étant dernier, eu égard à celui qui est appelé, celui-ci ne doit jamais hésiter à jouer de petites triomphes, même avant son roi. Cette façon le fait assez connaître, un autre qu'un ami se donnant bien de garde de se comporter ainsi. Si-tôt que le demandant entre en jeu, il ne man-

manque pas à jouer de la couleur dont il a appelé le roi. Celui qui a ce roi fait la levée, selon les apparences, et peut encore jouer une ou deux fois atout, principalement s'il a lieu de croire les supérieures dans le jeu de l'hombre. Il épuise par ce moyen les défendans des triomphes qui auraient pu leur servir à couper. L'appelé doit néanmoins ménager ses atouts, de façon qu'il en garde quelqu'un pour couper, sur-tout s'il a des renonces, ou qu'il soit prêt à se défausser en quelque couleur.

XII. Lorsque l'hombre est en cheville par rapport à son ami, celui-ci, après s'être fait connaître, doit jouer un petit atout plutôt que ses matadors. Comme c'est le seul cas où il doive jouer ainsi, l'hombre en conclut certainement qu'il a un matador ; en conséquence celui-ci met sur le petit atout ce qu'il a de plus haut, afin de faire la levée, et d'abord qu'il est entré en jeu, il joue un autre petit atout ; par ce moyen les demandans passent leurs adversaires en revue, et leur tirent les meilleures triomphes.

Cette façon de jouer est d'autant plus avantageuse, que les matadors de celui qui est appelé sont plus forts.

XIII. Le premier des défendans qui entre en jeu, se fait connaître pour tel, quand même le roi n'aurait pas paru, en jouant toute autre couleur que celle de ce roi. Son jeu est de jouer une fausse s'il l'a seule. S'il n'en a point, ou après l'avoir jouée, il doit jouer le roi dont il a la dame, ou la couleur dont il a le moins de fausses : nous verrons dans la

règle suivante quel avantage il retire de celle-ci.

Quelquefois le premier des défendans qui entre en jeu, doit jouer un petit atout, par exemple, lorsque le roi n'est point encore connu et que l'hombre se trouve immédiatement à sa droite. Celui-ci ne connaissant point son ami, et encore moins quelles sont ses forces, prend avec ce qu'il a de plus haut pour l'ordinaire. Cependant je lui conseillerais plutôt de mettre sa moindre triomphe, et de laisser aller cette levée, laquelle pourrait être faite par son ami.

XIV. Lorsqu'un des Joueurs qui est premier, a joué une fausse, celui qui le connaît pour ami, doit, si-tôt qu'il entre au jeu, jouer de cette même couleur, ayant lieu de croire que son ami ne l'a point entablée sans de bonnes raisons. Ainsi, dans la règle précédente, le premier des défendans joue une fausse, parce qu'il l'a seule; son ami fait donc son avantage en rejouant de cette couleur, puisqu'il lui procure le moyen de se défausser ou de couper.

Si l'un des Joueurs a joué un roi, son ami doit également jouer de la couleur de ce roi. En un mot, cette règle exige toujours que l'on donne à son ami ce qu'il demande, et *la couleur qu'il demande* est celle qu'il entable ou dont il appelle le roi.

OBSERVATION.

Celui qui est appelé peut abuser des deux règles précédentes, en jouant avant son roi une fausse qu'il a seule. Chacun des défen-

dans en particulier le regardera comme ami par cette façon de jouer; et l'un ou l'autre faisant la levée, ne manquera pas de rejouer de la couleur de cette fausse, en suivant la règle treizième. Mais celui-là sera bien étonné s'il voit lâcher cette levée à l'hombre, ou s'il la coupe pour jouer le roi appelé : il reconnaît alors, mais trop tard, le piége qui lui a été tendu.

Il est manifeste que cette ruse est quelquefois profitable à celui qui est appelé, mais je conseille de ne la mettre en usage que très-rarement. Outre qu'elle est contre toutes les règles du jeu, d'avantageuse qu'elle serait une fois, elle deviendrait dix fois pernicieuse : tant que le roi serait inconnu, on ne donnerait jamais de la couleur demandée par une personne que l'on saurait être dans la coutume d'user de ce détour; on craindrait toujours le piége. Il en est de toutes les règles du Médiateur, de même que de celle-ci; on ne gagne jamais à s'en écarter.

XV. Lorsqu'une couleur a été jouée deux fois, on ne doit point jouer une troisième, si celui du parti duquel on est se trouve en cheville, parce qu'on le mettrait dans le cas d'être sur-coupé.

On doit observer cette règle d'autant plus exactement, que l'on aura plus lieu de soupçonner que l'adversaire qui se trouve au-dessus de l'ami, renonce à cette couleur.

XVI. Par exemple, la seizième règle ordonne de n'obéir à quelque couleur que ce soit qu'avec les plus basses cartes, afin de garder les plus hautes qui pourront devenir rois. Si

l'on a remarqué que celui qui est au-dessus de l'ami a lâché ses hautes, on peut regarder comme certain qu'il a renoncé à cette couleur ; dans ce cas, il faut exécuter plus scrupuleusement la quinzième règle, à moins que les cartes que l'on aurait de la couleur déjà jouée plusieurs fois ne fussent rois ; pour lors on en pourrait jouer, même pour la quatrième ou cinquième fois, parce qu'alors l'ami est libre de couper ou de se défausser.

XVII. Lorsque l'ami se trouve dernier, la façon de se comporter à son égard est tout-à-fait différente ; car plus une couleur est jouée, plus on y doit insister, sur-tout si l'on sait qu'il y renonce. Il voit, avant que de jouer, ce que font les adversaires : s'ils coupent, il les sur-coupera ; s'il ne le peut pas, ou qu'ils aient lâché la levée à son ami, il lâche également, et se débarrasse en suivant la règle dix-neuvième.

XVIII. Le devoir de ceux qui se trouvent en cheville, lorsqu'on insiste pour la troisième ou quatrième fois à jouer d'une même couleur, est de couper avec leurs plus hautes triomphes, afin de mettre celui qui les voit venir hors d'état de sur-couper.

S'ils n'ont point de hautes triomphes, ils doivent compter les cartes qui sont déjà tombées en la couleur que l'on joue. S'il ne reste plus que celle qui est sur le jeu, je leur conseille de lâcher ; ils retireront plus d'avantage à se défausser, qu'à couper d'une petite ou d'une médiocre triomphe, qui, selon les apparences, ne leur procurerait pas la levée. S'il restait encore plusieurs cartes de la même

couleur que celle à laquelle on insiste, ils doivent alors couper avec un petit atout seulement, pour ôter la main à celui qui les persécute, lequel ne manquerait point, si on lui lâchait, d'agir en conséquence de la dix-septième règle, c'est-à-dire, de donner toujours de cette couleur.

XIX. La couleur dont on doit se défausser en premier lieu, est celle dont on a le moins de cartes, parce qu'on est plutôt parvenu à la renonce, qui est le but où tend une personne qui se défausse. S'il était indifférent par le nombre égal que l'on aurait de cartes en plusieurs couleurs, de se défausser de celle-ci ou de celle-là, il le faudrait faire préférablement de celle où coupent les adversaires, afin de pouvoir les sur-couper, ou bien de celle dont on leur prévoit les rois, pour avoir ensuite le plaisir de les couper.

XX. Lorsque l'on a commencé à se défausser de quelque couleur, il ne faut point se défausser d'une autre, que l'on n'ait renoncé à la première. Il est évident qu'en se défaussant de deux couleurs à la fois, on serait le double de temps à parvenir à une seule renonce.

XXI. Lorsqu'on a remarqué qu'un Joueur se défausse de quelque couleur, il faut conclure qu'il le fait en conséquence de la règle précédente. C'est pourquoi celui qui est de son parti ne doit pas manquer, si-tôt qu'il entre en jeu, de jouer de cette couleur; peut-être le trouvera-t-il déjà parvenu à renonce; du moins il lui facilitera le moyen d'y parvenir.

Si l'ami s'était défaussé de deux couleurs, ce ne serait point un embarras pour celui qui

aurait à jouer. La règle précédente a dû l'instruire de ce qu'il a à faire : il est évident, puisque son ami s'en est allé d'une seconde couleur, qu'il a renoncé à la première ; il ne doit donc point hésiter à jouer celle-ci préférablement à celle dont l'ami se défait encore, parce qu'il n'est pas assuré qu'il soit parvenu à renoncer en cette dernière couleur.

XXII. Les mêmes raisons qui nous engagent à donner à notre ami ce qu'il demande, nous prescrivent un devoir tout opposé à l'égard de nos adversaires : nous avons vu qu'il était avantageux de jouer dans les renonces de notre ami, et de la couleur dont il s'en va ; il est donc évident qu'il faut bien prendre garde à la couleur où l'adversaire tend à se faire des renonces, et encore plus à celle qu'il s'est déjà procurée, afin de se dispenser d'en jouer, autant qu'il est possible.

Un cas cependant peut permettre d'agir contre cette règle, et même la dix-septième ordonne de le faire ; savoir, lorsqu'on est assuré que celui dont on a les intérêts à ménager, a également renonce à cette couleur, et qu'il se trouve en place de passer les adversaires en revue.

XXIII. Lorsqu'on a deux cartes entre lesquelles on craint un roi, il est avantageux d'attendre et de voir venir cette couleur. Si j'ai, par exemple, le roi et le valet de cœur[1], je dois, autant que je puis, me dispenser d'attaquer à cette couleur, afin de me procurer le valet roi. Cette espérance fait que je ne suis pas blâmable de m'écarter de la seconde règle, sur-tout si j'ai lieu de pratiquer la

troisième. Si je jouais mon roi, celui qui aurait la dame la garderait et obéirait avec une petite carte de la couleur demandée. La dame, par conséquent, lui resterait supérieure à mon valet. Si j'attends au contraire à voir venir en cette couleur, celui qui a la dame peut se trouver au-dessous de moi; il la mettra pour me forcer; la prenant du roi, le valet que j'ai devient la carte supérieure de sa couleur. Il faut rapporter cet exemple à toutes les circonstances qui y peuvent avoir rapport.

Spadille et baste prescrivent le même devoir : il faut se laisser attaquer en triomphe, parce que celui qui a manille la met, afin de *forcer*, et baste alors est le maître du jeu. Cette attention confirme la raison que l'on a eue d'établir les règles X et XI. Il est évident que l'on doit également attendre à voir venir à la couleur dont on a la dame gardée, parce que sur le roi joué, on obéira avec la garde de la dame, et celle-ci se trouvera maîtresse de sa couleur.

Si l'ami se trouvait dernier, et que l'on n'eût rien de mieux, on devrait jouer la garde de sa dame, parce que les adversaires se trouvant en cheville, quand même ils auraient le roi et le valet, mettraient le premier, crainte de trouver la dame dans les mains de celui qui reste à jouer après eux. Si les adversaires avaient cependant quelque lieu de soupçonner cette façon de jouer, ou s'ils n'avaient que cette ressource pour faire perdre, leur jeu serait de *coster*; c'est-à-dire, qu'ayant le roi et le valet, ils ne de-

vraient mettre que ce dernier. Il est quelquefois utile de coster, comme on vient de le voir ; mais très-souvent on trouve la dame dans les mains de celui qui est encore à jouer, et alors on ne fait ni le valet, ni le roi, parce qu'il est souvent coupé, lorsque l'on joue de sa couleur pour la seconde fois.

Comme on risque toujours en costant, je conseille de ne mettre en usage cette façon de jouer, que lorsqu'il s'agit de remettre un jeu désespéré.

Celui qui a manille gardée d'une seule triomphe, se trouve dans le même cas de celui qui a la dame gardée ; mais il doit connaître ce qu'il a à faire, puisque nous lui avons prescrit des devoirs particuliers, suivant les différentes circonstances : nous ajouterons seulement ici, que si manille se trouvait gardée entre les mains d'un des défendans qui serait en cheville, celui-là devrait bien se donner de garde de couper, crainte qu'étant sur-coupé, le joueur n'allât tirer spadille et faire tomber la manille qui se trouverait dégardée.

Lorsque l'on a manille ou baste seule, il faut couper avec ce matador, si l'occasion s'en présente, parce qu'on doit craindre de le voir forcé par spadille, et alors on aurait perdu l'occasion de faire une levée, ou du moins de forcer pour favoriser le jeu de son ami.

XXIV. Il ne faut jamais tirer sa carte avant que le rang de jouer soit venu ; un peu d'attention en va faire voir la conséquence. Je suppose que l'on ait déjà joué d'une couleur,

et que l'on en rejoue pour la seconde ou troisième fois ; je renonce à cette couleur, mais je ne sais si je dois couper d'une haute ou d'une basse triomphe. Si je croyais que celui qui est après moi eût de la couleur jouée, je ne mettrais qu'un bas atout. Dans ce doute, je lui vois une carte en main, ou à demi-tirée de son jeu. Mon doute est aussitôt levé, et je conclus qu'il a de la couleur demandée.

S'il n'en avait pas eu, il aurait attendu que j'eusse joué pour savoir ce qu'il aurait à faire, et par conséquent il n'aurait pas été dans le cas de préparer une carte.

ARTICLE II.

Explication des Règles établies pour l'appel du roi en demande.

AYANT fait connaître quelle doit être la conduite de chacun des Joueurs, lorsque le moyen de la demande est employé, on va comprendre facilement quelle est l'utilité des règles établies pour choisir un roi préférablement à un autre.

(*a*) La première et la seconde règle ordonnent d'appeler le roi de la couleur avec laquelle on est en règle, ou du moins de la couleur dont on a le moins de cartes, parce qu'il est plus facile de s'y faire des renonces, et que celui qui est appelé jouera certainement de cette couleur, selon ce qu'il lui est enjoint par les règles quatrième et quatorzième.

(*a*) Première et seconde.

En expliquant la première règle de l'article précédent, je n'ai pu me dispenser d'anticiper sur celui-ci l'explication de cette troisième règle : on peut consulter, *page* 152.

(*a*) Dans la combinaison du jeu, nous regardons les rois comme autant de levées ; mais s'ils sont coupés, notre compte ne se trouve plus pour l'ordinaire : il est de notre intérêt de l'éviter ; c'est ce que nous faisons en appelant un roi de couleur rouge, parce qu'il faut moins de temps aux adversaires pour se faire des renonces en noir, y ayant une fausse moins qu'en rouge ; par conséquent, les choses étant égales d'ailleurs, l'hombre doit appeler le roi de la couleur rouge, préférablement à celui de la couleur noire, ayant moins lieu de craindre qu'on le coupe.

V. La cinquième règle nous prescrit d'appeler le roi de couleur noire, si nous en avons la dame, et que nous n'ayons en rouge que le valet ou autre carte inférieure, quand même nous serions dans le cas de la règle précédente ; c'est-à-dire, ayant égal nombre de fausses en l'une et l'autre couleur.

En suivant la quatrième règle, nous trouvons moins d'avantage que dans l'exécution de celle-ci. Si nous avons la dame seule, et que nous la jouions, notre ami peut, s'il le juge à propos, nous lâcher cette main ; le roi lui reste alors, qui nous en fait espérer une autre. Si nous avons la dame gardée d'une ou de plusieurs autres cartes, et que

(*a*) Quatrième en demande et en médiateur.

nous jouions une des basses, l'appelé prend du roi, et notre dame reste maîtresse de cette couleur. L'avantage que nous procurent deux rois, doit faire oublier, tant en demande qu'en médiateur, ce que nous avons dit dans la *quatrième règle.*

VI. On ne peut appeler le roi de la couleur en laquelle on joue, parce que ce roi procurerait, non-seulement avantage comme roi, mais encore comme triomphe.

VII. Les quatre premiers moyens de faire valoir le jeu, permettent à celui qui en use d'emprunter du secours : ce secours dépend de tel roi qu'il veut nommer. S'il a les quatre rois, il en peut appeler un, mais personne ne le secourra, puisque le roi appelé est dans son jeu. Il trouvera dans chacun des trois autres Joueurs autant d'adversaires, et sera obligé de faire seul six levées, soit qu'il ait appelé le roi en demande, ou qu'il l'ait appelé comme médiateur. Puisqu'il se juge en état de vaincre seul trois adversaires, il est évident qu'il aurait beaucoup plus d'avantage à jouer sans-prendre, ce moyen supérieur n'exigeant pas davantage de lui, et produisant une rétribution plus considérable.

On peut dire que la permission accordée par cette règle, est plutôt une punition qu'un avantage, en ce qu'elle n'a que très-rarement lieu de bonne volonté; mais que la distraction a fait quelquefois appeler un roi que l'on a dans son jeu, croyant en appeler ou en voir un autre. Comme on a eu le pouvoir d'en agir ainsi avec réflexion, on ne peut plus se dédire.

VIII. Celui qui demande un des quatre premiers moyens ayant les quatre rois dans son jeu, ne pourrait point profiter du secours que ces moyens accordent, puisqu'il serait obligé de faire autant de levées qu'en jouant sans-prendre. Il en pourrait au contraire profiter s'il eût eu un roi de moins. Mais comme il n'est pas juste que, pour avoir trop beau jeu, il soit privé d'un plaisir qu'il aurait pu se procurer avec un moindre, on lui a accordé la permission d'appeller une dame.

OBSERVATION.

Si avec les trois rois on avait cinq levées à espérer, en établissant pour triomphe la couleur dont on n'a pas le roi; on ne peut appeler celui-ci, ni appeler la dame, parce qu'il faut, en suivant la méthode observée jusqu'ici, avoir pour cet effet les quatre rois. On est donc forcé de passer avec si beau jeu, puisque tout secours est interdit. Nous avons vu cet inconvénient mitigé lorsqu'il ne manque aucun roi; je crois qu'il serait également juste de le mitiger dans cette circonstance, qui est la seule où le Joueur soit privé des quatre premiers moyens. La liberté d'appeler une dame, peut, je crois, être accordée. Cette liberté regarde également tous les Joueurs, et augmente la facilité que chacun doit avoir, de mettre à profit tout jeu jouable. Je fais cette observation, parce que je trouve l'égalité du jeu blessée dans l'ancien usage.

CHAPITRE II.

Quelle doit être la conduite de ceux qui entreprennent la vole.

NOUS avons dit que la vole était entreprise dès la première carte que l'on jouait après avoir fait six mains, sans que les adversaires en aient fait une.

I. Si c'est l'appelé qui a fait la cinquième main, c'est à lui de jouer pour la sixième; et alors il doit mettre l'hombre en état de faire cette levée, à moins que son jeu ne lui fasse espérer certainement la vole.

II. Si l'hombre ne se trouve pas jeu de vole, il doit prendre cette sixième levée et abattre.

III. Si au contraire l'hombre espère la vole, il doit lâcher cette sixième main à l'appelé. Celui-ci, d'abord que le demandant lui a lâché la sixième main, doit, sans hésiter, entreprendre la vole, quelque peu de jeu qu'il lui reste. Si elle ne réussit pas, c'est alors de la faute de l'hombre, qui devait observer la *seconde règle.*

IV. Lorsque l'on est dans le dessein d'entreprendre la vole, il faut tirer les triomphes qui pourraient être restées aux adversaires, et qui leur serviraient à couper.

V. Les défendans qui craignent la vole, doivent se défausser avec plus d'exactitude que dans toute autre occasion, de la couleur où renoncent les Joueurs. Ils ne doivent pas hé-

sirer à s'en aller des rois qu'ils ont en cette couleur, afin de conserver les dames secondes, et les valets troisièmes de l'espèce dont on n'a point encore joué, et à laquelle ils ont lieu de croire que les Joueurs veulent se faire des rois.

VI. Il est trois cas qui excluent les Joueurs du droit de vole.

1.° Lorsque la sixième levée faite, le roi appelé n'a pas été joué.

2.° Lorsque l'on joue comme forcé par spadille.

3.° Si l'un des Joueurs a dit la moindre chose qui puisse intéresser le jeu.

Voyons pourquoi ces trois cas excluent les Joueurs du droit de vole.

Lorsque l'appelé se fait connaître sans jouer le roi. S'il a, par exemple, séquence, et qu'il prenne avec le valet, il a l'avantage de donner à entendre à son ami qu'il a encore la dame et le roi de cette couleur. S'il eût pris du roi, l'hombre ignorerait que la dame et le valet sont dans sa main : or, une seule carte connue roi dans la main de l'ami, est suffisante pour faire gagner à l'hombre une vole, qu'il n'aurait point tentée sans cette connaissance.

La seconde et la meilleure raison qui exclut du droit de vole, quand le roi n'a point paru, est que l'hombre pourrait refuser de payer la vole s'il la perdait, disant que pour abattre et montrer son jeu, il n'était pas assez certain que celui qui avait fait des levées fût son ami, puisqu'ayant été en occasion de jouer le roi, il ne l'a point joué, ainsi qu'il le

devait faire. La tranquillité et l'égalité du jeu, exigeaient, pour couper court à toute contestation, que l'on ôtât le droit de vole à ceux qui refuseraient de le payer s'ils perdaient, et qui pourraient quelquefois n'avoir pas reconnu pour ami celui qui a fait des levées.

II. Spadille forcé est exclu du droit de vole, pour compenser, par cette privation, l'avantage qu'il a de n'être point condamné seul aux frais de la bête.

La seconde raison est la certitude dans laquelle serait l'appelé, que cette importante carte est dans le jeu de l'hombre, si elle n'était point encore jouée lorsqu'il voudrait entreprendre la vole.

III. Si l'hombre et l'appelé disent la moindre chose qui puisse intéresser le jeu, les défendans sont dans le droit d'abattre, et de ne point leur permettre d'entreprendre la vole. Si cette règle était ponctuellement observée, comme la beauté et la régularité du jeu l'exigent, il y a bien des Joueurs qui se trouveraient toujours dans le cas de l'exclusion.

Entrons dans le détail de cette règle, et examinons ce que les Joueurs peuvent dire capable d'intéresser le jeu.

1.° Si un des Joueurs, dès le commencement ou dans le cours d'un coup, menace les appelés de la vole.

2.° Si un des Joueurs avertit son ami que telle ou telle carte est roi, il n'en faut pas davantage pour l'engager à couper, ou pour l'en empêcher, selon la circonstance.

3.° Si on avertit son ami que telle couleur a déjà été coupée.

4.° Si, lorsque l'ami doit jouer, on étale les levées faites sans qu'il l'ait requis. On le fait moins alors pour s'éclaircir de quelque doute, que pour lui donner lieu de faire des remarques que l'on croit avantageuses.

5.° Si l'on reprend l'ami qui se trompe en comptant les triomphes ou autres couleurs jouées.

6.° Si l'on se sert de plusieurs mots propres à encourager un Joueur et à le tirer de son incertitude : le ton dont ces mots sont prononcés, fait beaucoup plus que les mots eux-mêmes, et un ami qui en comprend facilement la signification, n'hésite point à agir conséquemment.

On ne peut pas empêcher celui du parti duquel on est, d'entreprendre la vole ; si on le faisait par voies illégitimes, on serait condamné à payer la bête, quand même on ne ferait qu'avertir celui qui est à jouer, que l'on a déjà six levées de faites : c'est à lui de prendre garde à son jeu.

La crainte de la bête et de l'exclusion du droit de vole, lie la langue à quelques-uns ; mais la plupart de ceux qui ne sont retenus que par des vues si basses, ont recours à d'autres stratagèmes ; ils ont les yeux, les genoux, les épaules libres ; ils ne manquent pas d'en faire usage : ils s'en font une telle habitude, qu'ils en accommodent au mieux les mouvemens avec ce qu'ils veulent exprimer ; on peut même dire que leur silence est expressif. Ces Joueurs

frauduleux n'ont d'autre punition que le souverain mépris de ceux même qui tirent parti de leur mauvaise foi. Ils ne sont point exclus du droit de vole, ni condamnés à la bête, parce que ce serait une source de dispute trop fréquente.

En cas de vole, ainsi que dans toute autre circonstance, le Médiateur exige sur le coup présent un silence scrupuleux, tant des Joueurs que des spectateurs, qui ne doivent pas donner le moindre conseil sans y être engagés du consentement unanime des Joueurs. L'attention nécessaire sur les coups de l'ami ou des adversaires, deviendrait inutile, et l'on n'aurait besoin, ni de son esprit, ni de son jugement, pour en tirer des conséquences justes, s'ils nous disaient ce que nous avons à jouer, et ce qu'il faut ne pas jouer. Un seul mot qu'ils lâcheraient sur le coup suffit pour cela.

En supposant le silence sur les coups exactement observé, un défaut de mémoire ou d'attention pourrait à chaque instant faire faire des fautes considérables aux Joueurs ; mais pour obvier à cet inconvénient, le jeu accorde à chacun des Joueurs, dans le moment actuel où il doit jouer, la permission de regarder dans toutes les levées ; personne ne lui peut refuser cet examen. Par-là, on peut s'instruire de ce dont on ne se souvient pas. On doit refuser de découvrir ses levées à celui qui voudrait l'exiger, quand c'est le tour d'un autre de jouer ; cet examen, qui ne lui est nécessaire qu'à l'instant qu'il doit jouer lui-même, pourrait faire faire quelques remar-

ques à un autre, auxquelles il n'aurait point pensé sans cela.

Comme on ne peut faire de règles particulières pour les mauvais Joueurs, les règles générales doivent toutes tendre à prévenir la mauvaise foi. C'est pourquoi, si un Joueur, à son rang, voulait voir ce qui est passé, et qu'au lieu de tourner les levées, il tournât le jeu de quelqu'autre qu'il trouverait délaissé sur la table, ainsi que le sont ordinairement les levées faites; les deux doivent être condamnés chacun à la moitié de la bête. Celui qui a découvert le jeu, y est condamné pour prévenir la mauvaise foi d'un Joueur qui serait ravi de voir un jeu baissé pour en aller tourner les cartes, sous prétexte d'avoir pris ce jeu pour une levée. Celui qui a laissé voir son jeu sans l'empêcher, doit partager la punition, à cause de sa négligence, et pour obvier au piége que l'on pourrait tendre par réflexion à ceux qui examinent les levées.

Si un Joueur, hors de son rang, tournait un jeu au lieu des levées, il ferait alors la bête seul, sans que celui dont il aurait découvert le jeu y fût condamné.

CHAPITRE III.

De la conduite des Joueurs en Sans-prendre et en Médiateur.

ARTICLE I.er

De la conduite des Joueurs en Sans-prendre.

LA même règle fondamentale de notre conduite en demande, sert ici, à l'exception seulement que l'hombre n'a point d'amis à favoriser ; tous les Joueurs étant contre lui, son but ne doit être que de leur ôter le moyen de lui nuire, et eux doivent faire ce qu'ils peuvent pour l'opprimer.

L'hombre parviendra à son dessein en suivant ces avis :

I. Commencez par jouer une ou deux de vos plus hautes triomphes.

II. Si les trois adversaires obéissent à atout, insistez-y davantage.

III. Si, de la première fois que vous avez joué atout, un seul vous en a fourni, dispensez-vous de continuer cette couleur.

IV. Faites toujours en sorte de rester maître du jeu, pour tenir votre adversaire en respect.

V. Si vous avez une dame gardée, ou deux autres cartes entre lesquelles vous ayez un roi à craindre, mettez vos adversaires en jeu par toute autre couleur, afin de les voir venir à celle-ci.

VI. Lorsque vous ne voulez plus jouer de triomphes, jouez vos rois les uns après les autres.

VII. Vos véritables rois joués, il est quelquefois avantageux de revenir à la couleur où vous en auriez acquis d'accidentels.

VIII. Masquez votre jeu autant qu'il sera possible.

IX. Lorsque l'hombre prévoit, par l'événement du jeu, qu'il fera la bête remise, s'il y a quelque ressource à espérer, il doit la tenter, au hasard même de perdre codille.

X. Si vous ne pouvez jouer des rois accidentels, continuez de jouer la couleur à laquelle vous avez plus lieu d'en espérer.

XI. Quand une couleur est jouée pour la seconde ou troisième fois, si vous soupçonnez des triomphes à ceux qui restent à jouer après vous, il faut lâcher, ou couper avec ce que vous avez de plus haut.

XII. Ne tirez jamais votre carte qu'au moment de la jouer.

En observant ces règles, celui qui a demandé à jouer seul pourra parvenir à ses fins.

Prescrivons maintenant des règles à ceux qui défendent le jeu, par le moyen desquelles ils puissent s'opposer au dessein de l'hombre.

I. Celui des défendans qui entre en jeu, doit jouer de la couleur dont il a le plus grand nombre de cartes, si l'hombre est en cheville.

II. Si l'hombre se trouve dernier, le défendant doit jouer de la couleur dont il a le moins de cartes.

III. Les défendans ayant égal nombre de

cartes en rouge ou en noir, doivent jouer la couleur noire préférablement à la rouge, soit que l'hombre se trouve dernier, soit qu'il se trouve en cheville.

IV. Lorsqu'un des défendans a entablé une couleur, celui qui entre en jeu ne doit pas manquer à rejouer de la même.

V. Si celui qui est en jeu n'a pas de la couleur que son ami demande, il doit considérer la place qu'occupe l'hombre à son égard, afin de se comporter suivant la première ou la seconde règle.

VI. Celui des défendans qui entre en jeu, après deux couleurs différentes entablées par ses amis, doit jouer celle qui a été demandée la première.

VII. Il ne faut point attaquer l'hombre par la couleur où l'on a lieu de croire qu'il se veut faire des rois.

VIII. Les défendans doivent se défausser de la couleur à laquelle l'hombre renonce.

IX. Celui qui est immédiatement au-dessus de l'hombre, doit s'en aller des plus hautes cartes avant les basses, de la couleur à laquelle l'hombre renonce.

X. Il faut toujours continuer à jouer de la couleur à laquelle l'hombre a lâché.

XI. Il faut remarquer si un des amis se défausse ou renonce à quelque couleur, afin de faire succéder cette couleur à celle que l'on joue pour lors.

XII. Il faut bien faire attention à quelle couleur l'hombre se tient en garde, afin d'en conserver la dame gardée, ou le valet troisième.

XIII. Si un des défendans a une haute triomphe, qu'il prévoie être forcée à tomber, il doit s'en servir pour forcer l'hombre, si l'occasion s'en présente.

XIV. Les défendans ne doivent jamais masquer leur jeu.

XV. Si l'hombre a joué un atout médiocre, celui qui a des cartes beaucoup supérieures, doit lâcher, s'il peut se dispenser d'obéir.

XVI. Si l'hombre commence par jouer un petit atout, les défendans doivent tâcher de faire passer la main à celui qui se trouve placé à sa gauche.

XVII. Celui qui emporte la main sur ce petit atout, ne doit pas hésiter à jouer un autre petit atout, l'hombre se trouvant en cheville.

XVIII. Si un des défendans se trouve avoir des triomphes supérieures à celles de l'hombre, sans en avoir d'inférieures, il doit faire atout, ensuite jouer de la couleur où l'hombre renonce, afin de ne le pas mettre en jeu.

XIX. Quand l'hombre n'a plus de triomphes, les adversaires doivent se défausser tout autrement que ne leur prescrit la *règle huitième*.

EXPLICATION DES RÈGLES

Etablies en faveur de l'hombre.

I. La règle générale ordonne à l'hombre d'ôter à ses adversaires le moyen de lui nuire. Pour cet effet, il doit jouer ce qu'il a de plus haut en triomphes si-tôt qu'il entre en

jeu : si ses adversaires en ont de supérieures, il ne fait pas la levée ; mais il a l'avantage de faire tomber un atout de chacun des jeux de ses adversaires.

II. Si chacun des trois adversaires a obéi au premier atout, l'hombre peut présumer que les triomphes sont partagées, et jouer un second atout, même un troisième. Quand après cela les défendans auraient renonce à ses rois, ils n'en seraient pas plus satisfaits, n'ayant plus de triomphes pour les couper, ni par conséquent pour sur-couper.

III. Les deux règles précédentes font connaître sensiblement l'avantage que retire l'hombre en jouant souvent atout : cependant, si de la première ou de la seconde fois il ne se trouve qu'un des défendans à obéir, l'hombre, dans ce cas, doit conclure que les triomphes sont réunies en un seul jeu, et selon ses forces user de ménagement : il ne peut faire tomber ces atouts ainsi réunis, qu'il ne lui en coûte autant et même plus qu'à ses adversaires, parce que celui de ces mêmes adversaires qui a dans son jeu les triomphes, le voit venir, et n'obéit aux plus hautes qu'il joue qu'avec ce qu'il a de moindre ; de façon que si l'hombre continuait de jouer atout (IV.), le défendant serait bientôt maître du jeu, c'est-à-dire, avec les atouts supérieurs ; c'est ce que l'hombre doit particulièrement éviter : en se conservant la supériorité, il tient son adversaire en respect, et ne le met pas dans le cas d'exécuter le conseil qui lui est donné dans la *règle dix-huitième*.

V. Après que l'hombre a joué plusieurs fois

atout, s'il lui reste encore deux triomphes et autant à l'adversaire, il n'est pas besoin de dire qu'il doit faire tomber les deux qui restent à l'adversaire, si elles sont inférieures aux siennes ; mais s'il n'en a qu'une supérieure et l'autre inférieure, il doit en agir autrement. Par exemple : je suppose la triomphe en pique ; qu'il en reste à l'hombre le valet et le cinq, et qu'un des adversaires ait encore le six et le trois. Voilà, dans cette supposition, deux cartes entre lesquelles l'hombre a un roi à craindre : s'il veut que ces deux cartes lui produisent chacune une levée, il faut qu'il joue d'une autre couleur ; afin qu'ayant mis ses adversaires en jeu, il les force de l'attaquer en triomphe ou en autre espèce, à laquelle (les choses disposées de la même façon) il aurait besoin de se faire deux rois. Si, au contraire, il attaque l'adversaire en cette couleur, celui-ci le voyant venir, ne mettra le six ou le trois qu'en conséquence du valet ou du cinq qu'aura joué l'hombre. Il est évident que l'hombre ne pourra faire ces deux levées que je lui ai supposé nécessaires, au lieu qu'en mettant le défendant dans l'obligation de l'attaquer à cette couleur, ses deux cartes se trouvent valables ; parce que si l'adversaire l'attaque par le six, il prendra du valet, ensuite avec le cinq, fera tomber le trois ; s'il est attaqué par le trois, le cinq l'emportera, et le valet restera supérieur au six. L'avantage, dans cette occasion, n'est que pour celui des deux, de l'hombre ou du défendant, qui oblige l'autre à l'attaquer à la couleur supposée.

Si

Si l'hombre veut savoir pourquoi il doit se laisser attaquer à la couleur dont il a la dame gardée, qu'il consulte l'exemple de cette même règle qui fait la vingt-troisième du premier chapitre de cette Section, *pag.* 136.

VI. L'hombre ne voulant plus jouer atout, doit jouer ses rois les uns après les autres, excepté celui dont il a le valet; la règle précédente ordonnant de se laisser attaquer à cette couleur.

VII. Nous lui conseillons de jouer ses rois immédiatement après ses atouts, parce que les défendans ne sont point encore défaussés; au lieu qu'ils en pourraient trouver l'occasion, et se procurer le droit de les couper, si l'hombre attendait plus à les jouer.

Les véritables rois joués, l'hombre, par cette même raison que nous venons de rapporter, doit jouer ceux que l'accident du jeu aurait pu lui procurer. S'il eût été obligé, par exemple, de jouer un roi dont il aurait eu le valet, et que ce roi eût fait tomber la dame, il doit jouer le valet qui est devenu roi, s'il sait que celui qui a lâché la dame n'a pas de triomphes; car s'il soupçonnait qu'il en eût encore, il doit jouer toute autre couleur, persuadé que l'adversaire n'a lâché la dame que parce qu'il l'avait seule, que conséquemment il aura renonce à cette couleur, et coupera le valet. Si l'hombre est assuré que celui qui a lâché la dame n'a plus de triomphes, il doit jouer son valet, ayant lieu de croire qu'un joueur renonçant déjà à cette couleur, les autres y obéiront, et que cette levée lui passera.

VIII. Si l'hombre avait le roi et la dame,

ou deux autres dames qui, par l'événement du jeu, se trouveraient avoir même valeur que celle-ci, par exemple, le valet et le sept en noir (le roi et la dame de cette espèce n'étant plus sur jeu), il devrait jouer la dame auparavant le roi, s'il avait lieu de soupçonner que ceux qui sont en cheville renoncent à cette couleur. Il aurait l'avantage par-là de leur masquer son jeu; ils lâcheraient cette levée, croyant le roi dans le jeu de leur ami qui est dernier à jouer. Il est facile de voir que cette façon ne masque le jeu que pour le coup présent, et découvre pour les suivans une carte qui serait restée inconnue sans cela.

Si l'hombre avait la séquence, après avoir joué le roi, il pourrait craindre qu'on ne coupât la dame, ainsi il ferait très-bien de jouer le valet.

IX. Lorsque l'hombre trouve contre lui trop de forces, et qu'il prévoit la bête assurée; si on joue une couleur dont il a le roi et le valet, il doit coster, c'est-à-dire, mettre le valet, pouvant croire la dame dans le jeu de celui qui a joué une petite de cette couleur. Si cela est ainsi, il fait une levée à laquelle il ne devait pas s'attendre, qui remet son jeu et le fait gagner. Il aurait perdu remise s'il eût joué le roi, parce qu'il n'aurait certainement pas fait son valet. Si ce coup ne réussit pas, c'est-à-dire, si la dame se trouve au-dessus de lui, la levée passera à son adversaire; et son roi, qui n'aurait peut-être pas été coupé s'il l'eût mis de ce premier coup, pourra l'être lorsqu'il le mettra une autre fois. Il n'est donc avantageux de coster, ainsi que nous

l'avons dejà dit, que pour remettre un jeu désespéré.

En hasardant de perdre codille, un jeu qu aurait certainement été perdu remise, non-seulement l'hombre ne risque pas beaucoup, mais il peut encore tirer de-là un fort grand avantage, puisque si le hasard lui réussit, il gagne ce qu'il aurait certainement perdu s'il n'eût rien hasardé.

X. Lorsque l'hombre a joué atout autant de fois qu'il l'a jugé nécessaire, suivant les règles précédentes; lorsqu'il a joué ses rois et les dames dont il a eu les rois, il doit continuer la couleur qui est la plus abondante dans son jeu, parce que c'est celle où il a le plus lieu d'espérer faire des rois par événement.

XI. L'explication de cette règle est absolument la même que celle de la dix-huitième des règles pour la demande, *page* 148.

XII. Voyez l'explication de cette règle, *page* 152, *règle vingt-quatrième pour la demande*.

EXPLICATION DES RÈGLES

Établies en faveur des Défendans.

POUR s'opposer au dessein de l'hombre, nous avons conseillé aux défendans de suivre certaines règles; faisons-leur voir l'utilité des conseils.

I. Rien n'est plus avantageux pour les joueurs, que d'avoir des renonces; ainsi, les défendans ne doivent avoir en vue que de s'en faire

eux-mêmes, ou d'en procurer à leurs amis. Celui d'entr'eux qui est immédiatement à la gauche de l'hombre, ne retire pas grand avantage des renonces qu'il peut se faire, parce que l'hombre le voit venir; il doit avoir pour principale vue d'en procurer à ses amis, qui voient venir l'hombre; pour cet effet, il doit jouer de l'espèce à laquelle son jeu lui fournit plus de cartes : plus il en a de cette espèce, moins il s'en trouvera dans le jeu de ses amis; plus facilement, par conséquent, ils parviendront en renonce en cette couleur; peut-être même se trouvent-ils, dès le commencement du jeu, renonçant à cette espèce.

II. Si, au contraire, celui des défendans qui est premier à jouer, se trouve immédiatement à la droite de l'hombre, alors il ne doit point penser à procurer des renonces à ses amis, que l'hombre verrait venir : la place qu'il occupe rend les renonces qu'il se pourra faire à lui-même bien plus avantageuses pour son parti; c'est pourquoi il doit jouer de la couleur dont il a le moins, pour s'abréger le chemin qui peut le conduire à son but.

Celui des défendans qui est placé vis-à-vis l'hombre, ne se trouve immédiatement ni au dessus ni au dessous de lui. Il a autant lieu d'observer la première que la seconde règle; ce n'est que l'accident du jeu qui peut lui rendre l'une plus avantageuse que l'autre.

III. Il faut se rappeler ici que la couleur noire fournit une carte moins que la rouge; c'est pourquoi, quelque place qu'occupe l'hombre, celui de ses adversaires qui a égal nombre de cartes en l'une et l'autre couleur, doit jouer

de l'espèce de la couleur noire, parce que moins il y a de cartes d'une couleur, plus il est facile de s'y faire des renonces, ou d'en procurer à ses amis.

IV. Celui des défendans qui a entablé une couleur, exempte ses amis qui entreront en jeu par une levée, d'user des règles que nous venons de prescrire : qu'ils aient beaucoup ou peu de cartes, de quelque espèce que ce soit, ils doivent donner celle qui a été entablée par leur ami. Celui-ci n'a joué une espèce plutôt qu'une autre, qu'en conséquence des trois premières règles ; on ne doit donc jamais manquer de lui donner ce qu'il a demandé.

V. Si l'on avait renonce à l'espèce qui a été entablée par l'ami, alors on doit faire, selon la place que l'on occupe, les mêmes attentions que les règles précédentes ont exigées de celui qui s'est trouvé le premier à entabler, et cela pour les mêmes raisons.

VI. Celui des défendans qui, dans cette circonstance, entre en jeu le troisième, ne doit donner de la couleur qu'a demandée le second, que lorsqu'il n'a plus de celle qui a été demandée par le premier, parce qu'il a lieu de raisonner ainsi : « Si le second qui est entré » en jeu eût eu de cette couleur, il n'aurait » point manqué d'en donner ; puisqu'il en a » joué d'une autre, il faut donc certainement » qu'il ait renonce à la première ; ainsi je suis » sûr de lui procurer le moyen de couper, » s'il le veut, ou de se défausser, s'il le juge » plus à propos. »

VII. Lorsque l'on change de couleur, il

faut plutôt jouer de celle à laquelle on sait que l'hombre renonce, que d'une qui n'aurait point encore été jouée, parce que l'on doit craindre de lui faire des rois, en jouant de cette dernière espèce.

Par exemple : si celui qui est à jouer a un roi sans en avoir la dame, il doit attendre que l'on attaque à cette couleur, crainte de rendre roi une dame gardée que pourrait avoir l'hombre. Il risque moins en lui donnant à couper, parce que tôt ou tard les triomphes serviraient à l'hombre; au lieu qu'en jouant ainsi, il s'exempte de lui procurer des rois, et par conséquent des levées.

VIII. Lorsque les défendans ont occasion de se défausser, ils le doivent faire de la couleur dont ils ont le moins de cartes, et de celle principalement à laquelle l'hombre renonce. Consultez *l'explication des règles* 19 *et* 20, établies pour la demande, *page* 149.

IX. Toutes les fois que celui qui est placé immédiatement à la droite de l'hombre, se trouve en jeu, l'hombre a l'avantage de voir venir ses trois adversaires : c'est pour éviter les occasions qui pourraient lui donner cet avantage, que la neuvième règle enjoint à celui des adversaires dont il est ici question, de commencer par ses plus hautes cartes, lorsqu'il se défausse de l'espèce à laquelle l'hombre renonce.

Un autre avantage que les défendans retirent de l'exécution de cette règle, c'est que toutes les fois que cette couleur est jouée, l'hombre appréhende toujours d'être sur-coupé par celui qui s'est défaussé de ses hautes ; crainte dont

il serait exempt, si l'on n'observait pas la règle en question. Dès le second coup, celui qui est au-dessus de lui prendrait la levée avec la dame, et ferait passer les cartes de ses amis en revue devant l'hombre, qui alors pourrait agir avec assurance.

X. Si l'hombre, dans la crainte d'être surcoupé, lâche la levée, ses adversaires ne doivent pas discontinuer cette couleur, parce que ce sera toujours mettre l'hombre dans un nouvel embarras.

XI. N'ayant plus de cette couleur, celui qui est en jeu doit avoir remarqué de laquelle ses amis se sont défaussés, afin d'en jouer. *Voyez-en les raisons dans l'exemple que nous avons donné de cette règle, qui est la vingt-unième en appel*, page 149.

XII. Si une couleur n'a point encore été jouée, ou si on a lieu de soupçonner que l'hombre veuille se faire des rois en quelque espèce, il faut se défausser de toute autre couleur, afin, s'il est possible, de conserver en celui-ci la dame gardée ou le valet troisième, et de faire échouer le dessein de l'hombre.

XIII. Lorsque l'on a quelque triomphe seule, pourvu que ce ne soit pas spadille, il faut s'en servir pour couper, si l'occasion s'en présente; on hasarderait trop en espérant mieux, parce que les matadors ou triomphes supérieures pourrraient faire tomber celle que nous aurions cru épargner : nous regretterions alors de ne l'avoir pas mise à profit. Si elle n'eût pas servi à faire la levée, elle aurait du moins forcé l'hombre; ce qui aurait favorisé le jeu de nos amis.

XIV. Les défendans n'ont pas moins d'intérêt à ne point masquer leur jeu, qu'ils en avaient en demande. Voyez ce que nous avons dit, *page* 143, *règle neuvième*.

XV. Lorsque l'hombre entable une triomphe médiocre, telle qu'un roi, une dame, le premier des défendans qui se trouve à jouer après lui, ne doit pas prendre cette levée, s'il n'a que spadille ou manille pour toute triomphe; mais il doit lâcher et se défausser. S'il n'a que spadille, il est assuré qu'il lui fournira tôt ou tard une levée. S'il n'a que manille, il a lieu de croire que si l'hombre avait eu spadille, il l'aurait joué préférablement à une médiocre, et de conclure que spadille est dans le jeu d'un de ses amis, qui d'un autre coup lâchera la main à la manille.

Dans l'un ou l'autre cas, outre l'avantage de se défausser, le défendant peut procurer cette levée à celui de ses amis qui aurait ponte ou autres cartes supérieures, lesquelles seraient peut-être forcées de tomber en même temps que spadille ou manille.

XVI. Si l'hombre, avant les matadors, commence par jouer un petit atout, le premier et le second défendans doivent obéir avec ce qu'ils ont de moindre, afin de procurer cette levée à celui qui est dernier à jouer, et de mettre l'hombre dans le cas de jouer avant eux, pour le voir venir au coup prochain.

Celui des défendans qui se trouve dernier, n'ayant que manille ou baste gardées, ne doit point hésiter, s'il ne peut faire la levée avec sa triomphe inférieure, de prendre avec celui des matadors que son jeu lui fournit, plutôt

que de laisser passer cette levée à celui de ses amis qui est immédiatement à la droite de l'hombre.

XVII. Celui des défendans qui a fait la levée sur cette petite triomphe, doit conclure que l'hombre a spadille, et qu'il n'a joué ainsi qu'afin de dégarder manille et baste, et les faire tomber tous deux d'un seul coup, en jouant spadille si-tôt qu'il entrera au jeu. Cette conclusion servira à celui qui l'a tirée, pour prévenir l'inconvénient qu'il prévoit, et pour empêcher que l'exécution ne réponde à l'espérance de l'hombre. Il s'agit de sauver ces deux cartes à ses amis, ou du moins une des deux ; il y parviendra en jouant un petit atout, ou même un matador, s'il lui reste seul. L'hombre alors se trouve fort embarrassé. S'il joue spadille, ses adversaires qui le voient venir, ne mettront ni manille ni baste, puisque ces matadors ne sont forcés par spadille, que lorsqu'il est joué pour première carte : ces deux matadors restent donc contre lui : pour une levée qu'il a cru gagner en s'écartant des règles qui lui ont été prescrites, il en perd très-souvent deux. S'il lâche cette main, peut-être passera t-elle à celui qui lui fait face ; dans ce cas, celui-ci ne doit pas manquer de rejouer un petit atout. L'ami qui est immédiatement après lui, doit bien se donner de garde, s'il a manille ou baste, de les mettre ; mais il faut qu'il se défausse. Nouvel embarras pour l'hombre, qui a lieu de craindre celui de ses adversaires qui reste encore à jouer.

L'exécution de ces deux règles 16 et 17, est ce qui fait la perte de l'hombre : il a jugé

à propos d'employer cet expédient au mépris de la première règle qui lui est prescrite ; il s'en trouve la dupe. Si ses adversaires eussent ignoré ou négligé les règles dont nous venons de donner l'explication, il n'aurait que plus assuré son jeu en s'écartant de son devoir.

Saisissons cette occasion pour faire remarquer que si l'on gagne assez souvent en s'écartant des règles prescrites, on ne doit point attribuer ce succès à l'inégalité du jeu, mais bien à l'ignorance ou à la négligence des autres joueurs.

XVIII. Si quelqu'un des défendans se trouve, dans le cours du jeu, avoir une ou plusieurs triomphes supérieures à celles de l'hombre, sans en avoir d'inférieures, et que ses amis renoncent à cette couleur, il doit faire atout, jusqu'à ce qu'il n'en ait plus. Après cela, il doit jouer de la couleur à laquelle il est certain que l'hombre renonce, ensuite les rois qu'il pourrait avoir, afin de ne pas le remettre en jeu.

Si l'hombre se trouve épuisé de triomphes plutôt que le défendant, dès ce moment celui-ci doit discontinuer de jouer atout, et garder ceux qui lui restent pour couper des rois qui pourraient servir à l'hombre, si l'on était forcé de jouer dans leur couleur.

Pour que le défendant exécute cette dix-huitième règle, il doit faire attention à deux choses :

1.° Il faut qu'il ait toutes les triomphes supérieures à celles de l'hombre, parce que s'il en avait une supérieure et l'autre inférieure, son jeu alors serait de se laisser attaquer à

cette couleur, pour les mêmes raisons que la règle cinquième l'a prescrit à l'hombre; l'avantage en cette circonstance n'étant que pour celui qui a forcé l'autre à l'attaquer, comme nous le dirons ci-après.

2.° Il faut que ses amis aient renonce à la triomphe; sans cela il risquerait d'affaiblir son parti, en tirant les triomphes qui pourraient s'y trouver.

Quand l'hombre n'a plus de triomphes, ses adversaires doivent se défausser tout autrement qu'ils ne le font lorsqu'il en a. Dans le premier cas, il faut qu'ils se défaussent des couleurs qu'ils peuvent soupçonner à l'hombre, afin de ne point le remettre en jeu; dans le second, *la règle huitième* leur a prescrit un devoir tout-à-fait contraire.

ARTICLE II.

De la conduite des Joueurs en Médiateur.

LA règle fondamentale et les particulières pour la façon de se conduire en médiateur, sont absolument les mêmes que celles du sans-prendre, tant pour l'hombre que pour les adversaires. Ceux-ci se trouvent également réunis contre un seul, qu'ils veulent empêcher de faire six levées.

Tout ce qui fait quelque différence, est le roi qui est appelé Médiateur; l'hombre doit le jouer avant tout autre roi, parce que les ad-

versaires sont assurés que cette carte est dans sa main.

Les défendans qui sont à la gauche de l'hombre, doivent jouer de la couleur du roi appelé, s'ils en ont beaucoup de cartes, plutôt que d'une autre couleur où ils en auraient autant. On en comprendra la raison, en lisant la première règle des défendans, *page* 171.

Celui qui est à la droite de l'hombre ne doit jamais jouer de la couleur du roi appelé, parce que l'on peut, avec raison, soupçonner l'hombre d'espérer des rois en cette couleur.

Moyen facile de se rendre familière la pratique du Médiateur.

Il ne me reste plus, pour remplir ce que je me suis proposé dans cette Section, que d'enseigner à ceux qui désirent savoir le Médiateur, une méthode facile pour se rendre familière la pratique de ce jeu. Si l'on veut entendre ce traité, je conseille de ne point passer du premier chapitre au second, sans savoir auparavant ce qui est compris dans le premier. Il en faut user de même du second à l'égard du troisième, et ainsi de suite. La connaissance de ce qui précède étant nécessairement supposée pour l'intelligence de ce qui suit.

Une personne qui ignore absolument le Médiateur, comprendra assez facilement les deux premières Sections en suivant mon conseil; la troisième lui offrira plus de difficultés. Une

simple explication de tant de règles ne fait point une impression suffisante pour rendre tout le monde en état de distinguer les moindres circonstances qui obligent de quitter une règle, et qui mettent dans le cas d'en pratiquer une autre ; je crois que la théorie et la pratique se prêteront mutuellement un grand secours. La pratique mettant sous les yeux différens cas où chacune des règles doit être employée, il sera bien plus facile de les retenir.

Il faut qu'une personne qui sait le Médiateur par principe, le fasse pratiquer à ceux qui désirent l'apprendre : cette personne pourra former à la fois huit élèves, même davantage, dont quatre tiendront les cartes. Chacun de ceux-ci observera, avant de les distribuer, en les distribuant, et après qu'elles seront distribuées, ce que prescrit la première Section. Tous les jeux arrangés comme il convient, le premier qui est à parler doit mettre son jeu à découvert, le combiner tout haut, et se déterminer, en vertu de cette combinaison, pour l'un ou l'autre des moyens ; cela fait, il relève ses cartes. Celui qui le suit baisse son jeu, pour faire la même chose que le premier. Ainsi doivent faire les deux autres, sans avoir égard aux cartes qu'ils ont vues dans le jeu de ceux qui les ont précédés, parce qu'ils sont censés les ignorer ; et que, dans le cours du jeu ordinaire, chacun se donnerait bien de garde de faire voir la moindre de ses cartes.

Si quelqu'un manque, soit à ce qui regarde la première Section, soit à ce que prescrit la

seconde, le conducteur doit l'en avertir et le reprendre, en lui rappelant pourquoi il doit faire une chose plutôt qu'une autre.

Lorsqu'un des Joueurs a obtenu la permission de mettre en usage quelqu'un des moyens qu'il a demandés, c'est alors où il faut toute l'attention des apprentis. Il est à propos de mettre tous les jeux à découvert; et que qui que ce soit ne joue une carte, sans dire la raison qui l'a engagé à jouer celle-ci plutôt qu'une autre, puisqu'on n'en doit jamais jouer une seule sans quelque dessein. Si l'apprenti en lâche une mal-à-propos, le conducteur doit la lui faire relever, lui faire entendre contre quelle règle il a péché, et lui faire appercevoir de quelle conséquence cette faute aurait été pour son parti.

Il est manifeste que cette façon d'enseigner et d'apprendre le Médiateur, est beaucoup plus aisée que celle qui exige autant de conducteurs que d'apprentis : elle est beaucoup plus profitable, puisque chaque Joueur et chaque spectateur peut, d'un seul coup, apprendre à combiner quatre jeux différens, et à conduire chacun de ces jeux, selon les différentes places et les différentes circonstances.

D'ailleurs, le conducteur pourra arranger les jeux, en changeant une carte d'un jeu avec une d'un autre, de façon qu'il fasse trouver quelque cas extraordinaire que le hasard pourrait présenter, ou qu'il donne occasion à l'explication et à l'exécution de quelque règle que les apprentis auraient plus de peine à comprendre. Par ce moyen, on peut ins-

truire les apprentis de toutes les règles, et en très-peu de temps on les mettra en état de jouer le Médiateur avec assurance, et de n'y pas faire de fautes.

SECTION IV.

Du payement.

Je crois à propos de rappeler ici que dix *jetons* égalent la valeur d'une *fiche*; que dix fiches sont équivalentes à un *contrat*; et d'avertir que le calcul de la perte ou du profit se fait plus ordinairement par les jetons que par les fiches ou par contrats : ce qui fait qu'en gagnant la valeur de *quatre contrats*, *une fiche*, *six jetons*, on demanderait *quatre cent seize*, sans ajouter le mot de *jetons*, parce que cette méthode est reçue si généralement, que, lorsque l'on fait mention de quelque nombre, sans spécifier ensuite si c'est des contrats, des fiches ou des jetons, l'on entend toujours qu'il est question de ces derniers.

Pour faciliter l'intelligence de cette Section, je diviserai le payement en deux classes, en payement essentiel et en payement accidentel; ce qui me fournira la matière de deux Chapitres. Un troisième nous enseignera la façon de faire le compte lorsque le jeu est fini.

CHAPITRE PREMIER.

Du payement essentiel.

AVANT d'entrer dans les détails de ce Chapitre, il est nécessaire que l'on sache ce que j'appelle payement accidentel. On comprendra mieux après cela ce que je dois dire du payement que je regarde comme essentiel. J'entends par *payement accidentel*, celui qui n'a pas lieu à tous les coups, et qui n'est qu'une augmentation accidentelle au payement essentiel.

Le payement essentiel est celui qui a nécessairement lieu chaque coup, qui est indépendant de tout autre, et qui n'exclut point le payement accidentel.

Je regarde comme payement essentiel, 1.° les fiches *de poulans*, que met devant lui celui qui fait.

2.° Les jetons que chacun des Joueurs doit mettre par coup *au jeu*, autrement dit, *à la poule*.

3.° La rétribution qui est annexée aux quatre moyens généralement pris.

Je réunirai les deux premiers articles dans un seul.

ARTICLE PREMIER.

Des Fiches de Poulans et de Poule.

NOUS avons dit qu'à chaque coup celui qui fait, devait avancer sur la table six fiches;

c'est ce que nous avons nommé *poulans*. Il appartient deux de ces fiches à *spadille* ; *manille* et *baste* en partagent deux autres : il en reste encore deux autres, qui servent à augmenter le payement du jeu, autrement les jetons qui sont dûs *à la poule*. Examinons ce payement.

Le payement du jeu consiste en *huit jetons*, qui sont complétés par les quatre Joueurs, dont chacun en met deux à la poule. Si l'on ajoute à ces huit jetons *les deux fiches de poulans* dont nous venons de parler, on trouvera qu'à chaque coup le payement du jeu est fixé à *vingt-huit*. Ces vingt-huit jetons sont destinés pour le parti agresseur ou défendeur, qui peut parvenir à faire cinq levées. Si l'un et l'autre parti ne font que cinq levées, dans ce cas, aucun n'a droit de retirer le payement du jeu.

De ce que personne ne mérite ce payement, il ne faut pas conclure qu'il n'a pas lieu de ce coup ; il est seulement remis jusqu'à ce que quelqu'un fasse six mains. Si le coup prochain il n'en était encore fait que cinq, ce serait une seconde remise, et ainsi de suite : il s'en peut trouver huit, neuf, même plus, parce que le grand nombre de bêtes n'empêche point que l'on ne remette de nouveau la poule, et n'exempte pas celui qui fait d'y mettre les deux fiches ; ce qui produit autant d'augmentation pour le payement du jeu. Ces remises font qu'au lieu de 28, il s'en trouve quelquefois au jeu 240, et beaucoup plus, à proportion que les remises se trouvent multipliées.

Ne manquons pas de remarquer ici que plus le jeu est considérable, et plus celui qui fera six mains retirera d'avantage. Il ne me reste plus qu'à prévenir une objection que pourraient faire ceux qui savent le Médiateur, et qui ne se sont pas donné la peine de réfléchir sur le payement. Ils pourraient me dire qu'ils n'ont jamais vu mettre à la poule les deux jetons que j'exige de chaque Joueur. Je leur réponds qu'à chaque coup ils observent cette règle sans la connaître. Comme les deux jetons du jeu sont ordinairement payés avec la rétribution du moyen qui est employé, cela leur donne lieu de confondre ces deux payemens, quoique fort différens ; mais ils devraient remarquer cette différence lorsqu'il est fait des remises. Ces deux jetons ne sont point payés de ce coup même ; mais on paye autant de deux jetons qu'il a été fait de remises, au premier qui parvient ensuite à six levées.

Il est vrai que ces deux jetons ne sont point avancés sur la table, ainsi que le sont les fiches de poulans avant de commencer le coup ; mais le coup fini, les Joueurs s'en tiennent compte, parce que ces deux jetons étant susceptibles d'augmentation par accident, on sait alors s'il faut les payer doubles ou simples.

ARTICLE II.

De la rétribution annexée aux quatre moyens généralement pris.

SI je considérais particulièrement quelqu'un des quatre moyens, je n'en pourrais rapporter le payement à ce Chapitre, parce que tel ou tel moyen en particulier est accidentel, puisqu'il peut arriver que la demande, ou quelqu'autre des moyens que l'on voudra supposer, n'ait pas lieu dans le cours entier d'une partie. Mais si l'on considère les quatre moyens en général, il est impossible de jouer un coup que l'un ou l'autre ne soit employé, et par conséquent, que celui-là ne donne lieu au payement qui lui est annexé.

Le payement des moyens diffère de celui du jeu, en ce que celui-ci peut être remis à un autre coup, et que celui des moyens doit être rempli, après chaque coup fini, par l'un ou l'autre parti.

Maintenant que nous faisons la distinction du payement du jeu d'avec celui des moyens, nous comprenons facilement que ce qui rend la consolation moindre en codille qu'en remise, est que, dans ce dernier cas, l'hombre ne paye point le jeu; dans le premier, au contraire, il ajoute à la consolation.

Nous avons dit que le payement de tel ou tel moyen particulier était accidentel; cependant, comme un des quatre doit être employé nécessairement, il faut nous instruire de la

rétribution qui est assignée à chacun d'eux, proportionnément au plus ou moins qu'ils exigent du Joueur.

Chacun doit à celui qui gagne,

				Total.
	En demande,	4	*de*	0
	En Médiateur,	14	*jeu*	16
	En Sans-prendre,	24	2	26
En déclarant la vole.				9 6
	Par Médiateur,	64		
	Par Sans-prendre,	104		16 6

La déclaration de la vole par médiateur, exige moins que par sans-prendre ; c'est pourquoi le payement de la première espèce n'est pas plus considérable que le serait celui de la vole entreprise en sans-prendre, sans avoir été déclarée ; mais dans la seconde espèce de déclaration, c'est-à-dire, par sans-prendre, la vole est payée le double de ce qu'elle aurait été si on l'eût seulement entreprise après avoir demandé la permission de jouer sans-prendre.

CHAPITRE II.

Du payement accidentel.

J'APPELLE payement accidentel, comme je l'ai déjà dit, celui qui n'a pas lieu à tous les coups, et qui n'est qu'une augmentation accidentelle au payement essentiel dont il est dépendant. Je trouve six accidens, au payement desquels cette définition est convenable.

1.° Lorsqu'on emploie en couleur favorite quelqu'un des trois premiers moyens dont nous avons parlé dans le chapitre précédent.

2.° Le tour des grands poulans.

3.° L'entreprise de la vole.

4.° La réunion des trois matadors.

5.° La fiche pour le roi médiateur.

6.° Les bêtes.

ARTICLE PREMIER.

De la Couleur favorite.

LA couleur favorite est le premier et le principal accident qui peut survenir. Lorsqu'on se sert, en cette couleur, de quelqu'un des trois premiers moyens, tous les payemens essentiels et accidentels qui ont lieu en cette circonstance, sont augmentés de moitié, excepté cependant les fiches de poulans et les bêtes, dont le payement est le même en favorite qu'en simple couleur.

L'égalité avec laquelle les avantages et les désavantages d'un chacun sont compensés au médiateur, a retranché des droits de la favorite, celui de doubler les poulans, parce qu'il ne serait pas juste que celui qui fait de ce coup, fût obligé de mettre douze fiches, pendant que le coup suivant son voisin n'en mettrait que six.

Les poulans n'étant point doublés, les bêtes doivent nécessairement être simples : nous en verrons la raison.

ARTICLE II.

Des grands Poulans.

Le tour des grands poulans, autrement nommé le tour double, est un accident qui dépend entièrement de la volonté des Joueurs; ils peuvent plus ou moins le multiplier dans une partie, ou l'en retrancher tout-à-fait, selon qu'ils aiment à jouer plus ou moins gros jeu. Pour l'ordinaire on ne fait qu'un tour double, qui est le dernier de la partie.

Cet accident consiste, pendant quatre coups de suite, à augmenter de payement tous les payemens, tant essentiels qu'accidentels, sans la moindre exception. Ainsi, au lieu de six poulans, celui qui fait en met douze.

Il est des maisons où toutes les fiches de poulans ne sont pas doublées; on ne double que celles qui sont destinées pour le jeu: les quatre qui appartiennent aux matadors, restent toujours simples; suivant cette méthode, *celui qui fait* en tour double, met huit fiches au lieu de six qu'il aurait mises en tour simple.

Il est indifférent d'user de l'une ou de l'autre méthode; parce que si le premier met douze ou huit fiches, les autres s'y conforment; néanmoins, je crois qu'il est mieux de doubler tous les poulans. Quatre fiches de plus que chaque Joueur doit mettre à son tour, sont un trop petit intérêt pour faire une exception à la règle qui double généralement tous les payemens. La seule attention aux différens

noms de ce tour, confirme encore dans cette opinion.

Voilà deux accidens, savoir, la couleur favorite et les grands poulans, dont chacun redouble le payement. Lorsque ces accidens se trouvent réunis au même coup, le payement est quadruplé ; ainsi, celui qui gagne en pareille circonstance, reçoit quatre fois plus que ne lui assigne la table, selon laquelle ces accidens ne sont point supposés.

				Total.
	En Demande,	16	*de*	24
	En Médiateur,	56	*jeu*	64
	En Sans-prendre,	96	8	104
En déclarant la vole.	*Par Médiateur,*	256		264
	Par Sans-prendre,	416		424

Le payement des accidens qui se trouvent sur un pareil coup également quadruplé, les fiches de poulans et les bêtes ne sont que doublées, parce qu'elles ne sont point susceptibles d'augmentation en couleur favorite, mais seulement à cause des grands poulans.

ARTICLE III.

De l'entreprise de la vole.

NOUS avons dit que la vole est entreprise, lorsque par demande, par médiateur, ou par

sans-prendre, l'hombre joue une septième carte, après être parvenu à six levées sans que ses adversaires aient fait une seule main. Cette septième carte donne à connaître qu'il veut plus que gagner, puisqu'après six levées qui lui étaient suffisantes pour cet effet, il n'a pas abattu, mais a continué de jouer : comme il n'y a point de milieu entre gagner simplement ou gagner avec vole, d'abord qu'il ne se contente pas du premier avantage, il est certain qu'il prétend au second ; dès la septième carte lâchée, il n'est plus maître de se dédire, quand même il ne l'aurait pas jouée à dessein.

S'il fait ses dix levées, outre le payement du jeu et des moyens, chacun lui donne le droit de vole, qui est plus ou moins considérable, selon le moyen par lequel il y est parvenu.

Le droit de vole est susceptible d'augmentation en couleur favorite, et sur les tours doubles.

Le droit de vole est, pendant les tours simples,

	En couleur simple.	*En couleur favorite.*
En Demande.	20	40
En Médiateur.	30	60
En Sans-prendre.	40	80

Pen-

Pendant les tours doubles.

	En couleur simple.	En couleur favorite.
En Demande.	40	80
En Médiateur.	60	120
En Sans-prendre.	80	160

OBSERVATION

Sur le payement pour la déclaration et l'entreprise de la vole.

Si l'hombre ayant entrepris la vole ne parvient pas à faire dix levées, il paye à ses adversaires le droit de vole, selon que le prescrit la table ci-dessus ; mais comme il n'a entrepris la vole qu'après avoir gagné l'un ou l'autre des moyens dont il s'est servi, il doit recevoir le payement de ce moyen, ainsi que celui du jeu, et de tous les accidens qui peuvent avoir eu lieu ; il n'est point dans le cas de la bête, puisqu'il a fait six levées, qui sont le nombre auquel il s'était obligé.

Il n'en est pas de même de celui qui déclare la vole avant que de jouer une seule carte. Comme il a le pouvoir de faire taire un sans-prendre en couleur favorite, il est raisonnable de le condamner à la bête, s'il lui manque une seule des dix levées qu'il a annoncées.

Nous avons examiné, *p.* 130, la différence qu'il y a entre déclarer et entreprendre la vole.

Comme la déclaration de vole en sans-prendre, exige beaucoup plus que la vole entreprise aussi en sans-prendre, le payement

que l'on reçoit pour la déclaration est le double de ce qu'on receyrait pour l'entreprise : on reçoit de plus le payement du sans-prendre ; c'est pourquoi la déclaration de la vole en simple couleur, se paye 104 qui résulte *du payement.*

Du sans-prendre,	24	*de jeu*	2
De l'entreprise de la vole en sans-prendre,	40		104
Parce qu'elle a été déclarée,	40		

A ces 104, on ajoute le jeu, quand il est gagné ; ce qui fait 106.

La déclaration de la vole par sans-prendre, produit d'un chacun quatre fiches de plus que l'on n'aurait reçu, si on se fût contenté de demander sans-prendre et d'attendre la vole.

En déclarant la vole par médiateur, le payement est le même que celui de l'entreprise de la vole en sans-prendre.

ARTICLE IV.

De la réunion des trois Matadors.

NOUS avons vu, *p.* 184, que chacun des trois matadors avait à tous coups un droit sur les fiches des poulans.

Lorsque ces matadors se trouvent tous les trois réunis dans le jeu de l'hombre, ils ont encore un autre avantage, savoir, d'augmenter d'une fiche le payement du moyen, soit qu'il soit gagné ou qu'il soit perdu. Cet accident peut être redoublé

par celui de la couleur favorite, ou celui des grands poulans, et quadruplé si les accidens se trouvent réunis.

Lorsque les trois matadors en demande sont dispersés dans le jeu de l'hombre et de son ami, ils donnent également lieu à l'accident de la réunion, parce que ces deux jeux sont regardés comme n'en faisant qu'un.

Si les trois matadors se trouvaient réunis dans un des jeux de ceux qui sont seulement défenseurs; cette réunion ne changerait pas le payement des moyens, quand même l'hombre aurait fait la bête, parce qu'on ne doit considérer que le jeu de l'hombre et celui de son ami, pour les divers accidens qui peuvent augmenter le payement.

ARTICLE V.

De la Fiche pour le Roi Médiateur.

LORSQUE l'on appelle un roi comme Médiateur, j'ai dit, *p.* 128, que l'on donnait une carte en échange avec une fiche. Cette fiche est un payement accidentel, parce qu'il n'en est point question lorsque l'on emploie tout autre moyen. La couleur favorite et les grands poulans doublent aussi, ou quadruplent cette fiche.

Avant de parler de la bête, je crois qu'il est très-utile de réunir dans une table tous les payemens, tant essentiels qu'accidentels, dont nous avons fait mention jusqu'ici.

Explication de la Table ci-après.

Par le moyen de cette table, les commençans s'instruiront facilement de tous les payemens, pourvu qu'ils aient la connaissance de ce que nous avons dit jusqu'ici. Si plusieurs accidens se trouvent réunis aux moyens essentiels qu'ils ont employés, ils n'ont qu'à faire une addition de ce qui leur est assigné dans cette table, et ils sauront le payement qui leur est dû.

Je suppose, par exemple, que l'hombre ait joué sur les tours simples, un sans-prendre en couleur favorite avec les matadors. S'il veut savoir ce qui lui est dû d'un chacun, ou ce qu'il doit donner, il n'a qu'à faire une addition, 1.° du *payement fixé* pour le moyen essentiel qu'il a employé en couleur favorite; c'est-à-dire *pour le sans-prendre*;

2.° De celui qui est dû aux matadors;

3.° Des jetons du jeu.

Qu'il cherche, pour cet effet, la case à côté de laquelle il y a *pour le sans-prendre*, et au-dessus *en couleur favorite sur les tours simples*. Il trouve 48 en cette case. Il doit se souvenir de ce nombre.

Il a de plus les trois matadors; il doit en chercher le payement dans la case à côté de laquelle il y a *pour la réunion des matadors*, et au-dessus, *sur les tours simples en couleur favorite*; il trouve 20: qu'il réunisse ces 20 aux 48 qu'il a trouvés pour le payement du moyen; il voit qu'il doit être payé pour ce coup, 68 par personne. S'il perd ce jeu remise, ce sera lui qui donnera cette consolation à ses adversaires.

TABLE dans laquelle se trouvent réunis tous les payemens possibles au Médiateur.

	Sur les tours simples.		Sur les tours doubles.	
	En simple couleur.	En couleur favorite.	En simple couleur.	En couleur favorite.
De Poule ou de Jeu.	2	4	4	8
Pour les Poulans.	20	20	40	40
Pour une Demande.	4	8	8	16
Pour un Médiateur.	14	28	28	56
Pour un Sans-prendre.	24	48	48	96
Pour la déclaration de la vole. Par Médiateur.	64	128	128	256
Pour la déclaration de la vole. Par Sans-prendre.	104	208	208	416
Pour l'entreprise de la vole. En Demande.	20	40	40	80
Pour l'entreprise de la vole. En Médiateur.	30	60	60	120
Pour l'entreprise de la vole. En Sans-prendre.	40	80	80	160
Pour la réunion des Matadors.	10	20	20	40
Pour la réunion des Matadors.	10	20	20	40

s'il le perd codille, il leur payera de plus le droit du jeu, qu'il trouvera, par la même recherche, se monter à quatre jetons; il les ajoutera à 68, ce qui fait 72 qu'il doit donner à chacun de ses adversaires: il aurait également reçu 72 s'il eût gagné.

ARTICLE VI.

De la Bête.

J'AI dit, *p.* 99, que la bête était une peine jointe à ceux qui ayant fait jouer, n'ont pu parvenir à faire six levées, ou à ceux qui font quelques fautes préjudiciables au jeu.

L'égalité du jeu, qui veut que l'on soit exposé à perdre autant que l'on peut gagner, ne s'est pas contentée de condamner ceux qui font jouer et qui perdent, à payer autant à leurs adversaires qu'ils auraient reçu d'un chacun, mais encore elle veut qu'ils soient condamnés à la bête. Cette bête est plus ou moins considérable, à proportion de ce qu'ils ont de plus ou moins de jeu et poulans à retirer.

Nous avons remarqué, *p.* 185, que le jeu allait quelquefois à cent quarante et même plus; les bêtes vont donc aussi à ce point, parce qu'elles sont toujours égales au jeu.

La première bête (*a*) sur les tours simples n'est que de 28, parce que l'hombre n'en avait que 28 à retirer du jeu.

Si cette première bête est remise, celui

(*a*) Première Bête.

qui jouera le coup suivant aura de jeu 84 à retirer, savoir :

Pour le jeu du coup remis	28		
Pour le jeu du coup où il joue	28	84	*Seconde remise.*
Et pour la bête, laquelle augmente le jeu de	28		

Si celui-là fait la bête, il est évident, puisque c'est le jeu qui est à retirer qui fixe la bête, que cette seconde doit être de 84.

Quel que soit le nombre des bêtes faites, il n'y en a jamais qu'une à retirer pour un coup, savoir, la première faite. Si cependant il en était fait plusieurs du même coup, une, par exemple, pour avoir perdu, et d'autres pour quelques fautes particulières, alors il devrait en être retiré autant pour le coup suivant.

Maintenant que nous supposons deux bêtes faites, l'une de 28 et l'autre de 84, il n'y a que celle de 28 qui doive être au jeu ; ainsi, le payement pour le coup prochain :

1.° *Le droit du premier jeu remis*	28		
2.° *Le droit du second jeu remis*	28	112	*Troisième remise.*
3.° *Le droit du jeu pour ce coup*	28		
4.° *Pour la première bête*	28		

Notre calcul nous vient d'apprendre qu'il y avait 112 sur le jeu, et par conséquent, s'il est fait une troisième bête de ce coup, elle doit être de 112.

Si après celle-ci il en était fait une quatrième, comme c'est toujours celle de 28 qui

est sur jeu, il n'y aurait que les 28 de jeu de ce nouveau coup à ajouter à ces 112. Ainsi, la quatrième bête serait de 112 } 140 *Quatrième*
28 *remise.*
et ainsi de suite, tant qu'il se fera des bêtes, elles augmenteront toujours de 28.

La cinquième bête sera de	168
La sixième de	196
La septième de	224
La huitième de	252
La neuvième de	280
La dixième de	308
La onzième de	336
La douzième de	364

S'il est fait plus de bêtes que je n'en marque ici, il sera facile d'ajouter autant de 28 qu'il sera fait de bêtes excédantes.

Le premier qui a le bonheur de faire six levées, retire la première bête, et autant de 28 qu'il y a de remises sur le jeu ; c'est-à-dire, les deux fiches qui sont restées de poulans, et deux jetons par remise, dont chacun doit lui tenir compte.

La première bête levée, il ne reste plus de fiches de remise, et par conséquent le jeu n'est que de 28 ; mais il est augmenté par la plus forte bête qui doit alors être mise sur jeu. Ainsi, s'il a été fait quatre remises, c'est la bête de 140 qui est sur le jeu d'abord après que celle de 28 est retirée ; ce qui fait monter ce second coup pour le jeu à 168, nombre qui fixe la cinquième bête.

Si cette cinquième bête avait lieu par remise, ce serait encore celle de 140 qui resterait sur

jeu ; car si l'on mettait celle de 168, alors le jeu serait,

de jeu remis	28	
de jeu pour le coup présent	28	224
de la bête	168	

Ce qui augmenterait la bête de 56, au lieu qu'elle ne doit augmenter que de 28.

Si cette cinquième bête avait lieu par codille, comme celle de 140, elle serait levée ainsi que le payement du jeu ; alors celle de 168 serait mise pour le coup prochain.

Regardons comme une règle certaine qu'une bête une fois mise en jeu, doit être levée avant qu'on en substitue une autre, et que c'est la plus forte bête qui doit succéder à celle-ci ; et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

Par tout ce que nous avons dit au sujet des bêtes, nous sommes en état de voir que les différences qui y surviennent ne sont qu'à raison des différences du jeu. C'est pourquoi, lorsque *la première bête* est faite *codille*, le payement du jeu est gagné et retiré par ceux qui font perdre ; et *la seconde bête*, après cette *première codille* (a) ne doit être que

Du payement du jeu	28	56
Et celui de la bête	28	

Le payement du jeu pour le coup précédent n'ayant point été remis, les bêtes qui se font ensuite, augmentent de 28, pour les mêmes raisons que nous avons données.

(a) Seconde bête après une première codille.

Ainsi, la 3.e bête serait de 28 } 84
ajoutez à 56 }

La quatrième de	112
La cinquième de	140
La sixième de	168
La septième de	196
La huitième de	224
La neuvième de	252
La dixième de	280
La onzième de	308
La douzième de	336

Si l'on compare cette table avec la première que nous avons donnée, en supposant la première bête remise, on ne trouvera qu'une différence, savoir, que la douzième bête n'est pas plus forte, après une première codille, que l'aurait été la onzième, si la première eût été remise; et ainsi de suite.

Les deux jetons de jeu étant doublés par chaque Joueur, lorsqu'on joue en favorite, il semble que les bêtes en cette couleur devraient monter à 36 au lieu de 28, parce qu'il y a alors seize au jeu, et les deux fiches de poulans; mais on ne fait pas attention à cette augmentation, parce que si le jeu est remis, lorsqu'on joue en favorite, on ne paye pas plus la remise que si elle eût été faite en couleur simple. En second lieu, ce serait un mélange de bêtes en couleur favorite et en couleur simple, qui embrouillerait le payement à chaque coup. Le seul passage des bêtes faites sur les tours simples à celles qui se font sur les tours doubles, forme une difficulté pour la plupart des Joueurs; elle serait

bien plus embarrassante et plus fréquente, si les bêtes étaient susceptibles d'augmentation en couleur favorite : il est donc mieux de se conformer à l'ancien usage. Une autre difficulté serait encore de se rappeler les remises qui auraient été faites en couleur favorite, afin de les payer doubles.

Nous avons dit, en parlant des grands poulans, que tous les payemens étaient doublés ; en conséquence, celui qui fait, met quatre fiches de jeu, et chacun des Joueurs tient compte de quatre jetons. Les bêtes doivent donc augmenter de 56, pendant les quatre coups que dure ce tour. La première étant remise, la seconde (*a*) doit être

1.° de jeu remis	56	} 168
2.° de jeu de ce coup	56	
3.° de la bête	56	

La troisième (*b*) et la quatrième bête doivent chacune augmenter de 56 ; par conséquent,

La troisième doit être de	56	} 224
ajoutés à	168	
La quatrième de		280

S'il y avait eu une remise sur le jeu en coup simple, la première bête qui se ferait en coup double, devrait être de 112, résultant

Du jeu remis en un coup simple	28	} 112
De cette bête	28	
Du jeu pour le coup double	56	

(*a*) Seconde remise sur les grands poulans.
(*b*) Troisième et quatrième bête sur les grands poulans.

La seconde serait de 168, savoir :

Pour le jeu remis en coup simple	28	168
Pour le jeu remis en coup double	56	
Pour le jeu actuel	56	
Pour la première bête	28	

Si la bête qui se trouve faite du coup simple avait été codille, alors la première qui se ferait sur le coup double, devrait être moindre de 28, c'est-à-dire, qu'elle ne serait que de 84, résultant

de la bête sur le coup simple	28	84
du jeu pour le coup double	56	
La seconde serait de	144	

et ainsi des autres.

Le Médiateur est fini, lorsque l'on a fait tous les tours dont on est convenu. S'il se trouve alors des bêtes sur le jeu, on ne les abandonne pas, mais on joue jusqu'à ce qu'elles soient retirées ; dans ce cas, ceux qui font ne mettent plus de poulans ; *spadille*, *manille et baste* cessent d'avoir une rétribution particulière ; ils ne peuvent exiger que celle de leur réunion. Le payement du jeu, par la même raison, est diminué des deux fiches de poulans : il ne reste plus au jeu, avec la bête, que les jetons qu'un chacun est obligé de mettre par coup. On met ce payement simple, ou double, comme l'on juge à propos. Si on le met simple, le payement des moyens et celui des accidens sont aussi payés simples. Si on convient de mettre le jeu double, le reste du payement doit être également doublé. Dans le premier cas, le jeu n'est à chaque coup que

de huit ; dans le second, il est de seize plus que la bête. Si, en voulant retirer ces bêtes, on venait à en faire d'autres, celles-ci n'augmenteraient que de huit jetons en jouant simple, ou de seize, si l'on avait continué le payement double. Je suppose, par exemple, qu'il y ait à la fin de la séance une bête de 168 à retirer, et qu'en voulant retirer celle-ci, on en fît une autre ; cette dernière ne serait que de 176, si l'on jouait simple, ou de 184, si on jouait double.

Il en serait de même pour les autres bêtes qui pourraient être faites après celle-ci.

La raison pour laquelle celui qui fait, ne met pas de poulans lorsque le Médiateur est fini, c'est afin que les Joueurs ne se rengagent pas dans un autre tour. Un d'eux ayant mis des poulans, soit simples, soit doubles, il serait juste que l'on achevât le tour, afin que les trois autres en missent également. Si on ne le finissait pas, il est manifeste qu'il en coûterait plus à celui qui met les poulans, qu'à celui qui a fait la bête : un autre inconvénient, si on achevait le tour, est qu'au dernier coup il pourrait se faire une bête qui exigerait un autre tour, et ainsi un tour forcerait à un autre ; on ne pourrait plus dire que le Médiateur fût un jeu fixe : celui qui fait ne mettant point de poulans, on est libre de quitter d'abord que toutes les bêtes sont levées.

Observation sur le payement.

Un jeu aussi noble que le Médiateur, n'ad-

met point de surprise ; c'est pourquoi il est de l'honneur des Joueurs d'avertir une personne qui ne demande pas autant de payement qu'il lui en est dû. Il sera tout-à-fait injuste de lui refuser le surplus si elle le réclamait un ou deux coups ensuite, et que les Joueurs s'en ressouvinssent. Cette règle n'a pas été suivie jusqu'ici : l'auteur d'un petit livre intitulé : *Jeu de Quadrille avec le Médiateur*, décide même qu'on ne peut plus revenir à compte, sitôt que l'on a mêlé et coupé pour le coup suivant. Cet auteur fait remarquer lui-même un inconvénient dans la règle qu'il autorise ; savoir, que par affectation on peut mêler et couper si vîte, qu'on ne donne pas le temps au gagnant de compter son jeu : pour lors on fait une exception. La règle et l'exception sont une source de chicane, et un principe de mauvaise foi. Cette règle est fondée, dit-il, sur ce que le Médiateur exige une explication formelle. C'est ce dont je conviens avec lui, dans le cas où le manque d'explication peut préjudicier au jeu en la moindre chose ; mais dans cette occasion, en quoi pourrait préjudicier au jeu une personne qui ne demanderait point, ou qui ne demanderait qu'en partie un payement qu'elle a légitimement gagné ?

J'ai lieu d'espérer que tous les beaux Joueurs seront portés à approuver la règle que je propose, parce qu'elle n'entraîne avec elle aucun inconvénient, et qu'il y en a au contraire à ne la pas suivre. L'auteur cité nous en a déjà fait remarquer un, mais ce n'est pas le seul : une personne, par exemple, soit par

ignorance, soit par mauvaise foi, d'abord qu'un coup est joué, dit tout haut : *le payement pour le coup, se monte à....* celui qui a gagné s'en fie à sa bonne foi; il ne calcule point son jeu, et reçoit le payement qu'on a dit lui être dû. Si le coup suivant, ou même plus tard, il s'apperçoit et peut prouver cette erreur, ne serait-il pas injuste de lui refuser un payement si légitimement acquis ?

CHAPITRE III.

De la façon de faire le compte, lorsque la séance est finie.

Le Jeu étant fini, auparavant de compter son profit ou sa perte, il est d'usage que chacun mette un certain nombre de fiches pour les cartes. On les donne à un des Joueurs qui se charge d'en tenir compte, ou bien chacun avance au milieu de la table le nombre dont on est convenu. Ceux qui se trouvent perdre ces fiches, en laissent la valeur.

Il est une façon aisée de compter sa perte ou son profit : on ne s'en contente pas; on en a inventé une qui non-seulement retarde le jeu, mais qui embrouille très-souvent le compte. Chacun veut avoir ses fiches et ses mils avant de compter son profit ou sa perte; comme si les mils marqués par un carreau, valaient plus que ceux qui sont marqués d'un cœur.

Pour cet effet, les quatre Joueurs au même

instant veulent compléter leur couleur. On échange devant celui-ci un contrat, devant celui-là, des fiches; celui qui est vis-à-vis alonge le bras pour en compter devant vous qui lui appartiennent; après tant de confusion, on est encore à additionner ce que l'on perd ou ce que l'on gagne.

Ne serait-il pas bien plus simple et plus aisé, sachant avec combien de contrats on s'est mis au jeu, de voir ce que l'on a de plus ou de moins, et de décider en conséquence: *Je gagne*, ou *je perds*... Chacun faisant la même chose, le compte est tout d'un coup réglé, et sans erreur; au lieu qu'il s'en trouve souvent à l'autre méthode.

RÈGLES DU MÉDIATEUR SOLITAIRE.

LE Médiateur solitaire est ainsi nommé, parce qu'il faut toujours jouer seul; c'est-à-dire, *Médiateur*, *sans-prendre*, ou *déclarer la vole*; la demande à ce jeu, soit en couleur favorite, soit en simple couleur, est un moyen inconnu: la préférence a lieu pour les autres moyens qui y sont employés.

On joue ordinairement le Solitaire *à quatre* ou *à trois* personnes; on peut même le jouer *à deux*. Voyons ce que chacun de ces jeux a de particulier.

ARTICLE I.er

Du Solitaire à quatre.

La façon de jouer le Solitaire à quatre, est entièrement la même que celle du Médiateur, en retranchant tout ce qui regarde la demande.

Lorsque parmi les Joueurs personne n'a suffisamment de jeu pour demander Médiateur (ce qui arrive assez souvent), alors le coup est nul. Ceux qui ont spadille et baste, prennent devant celui qui fait, les fiches de poulans qui leur appartiennent. Comme il n'y a point eu de manille déterminée, la fiche qui est dûe à ce matador reste pour le premier coup qui sera joué; alors celui qui aura la manille, retirera autant de fiches qu'il y aura eu de coups nuls.

Après un premier coup nul, s'il se faisait une bête, elle serait, pour le jeu remis 28 } 56
et pour le jeu actuel 28

La seconde bête serait

du premier jeu remis	28	140
du second jeu remis	28	
du jeu actuel	28	
de la bête	56	

ARTICLE II.

Du Tritrille.

Le nombre de trois que l'on est pour jouer cette espèce de Solitaire, lui a fait donner le surnom de *Tritrille*.

On ne doit pas avoir plus de cartes à ce jeu que l'on n'en aurait au Médiateur à quatre ; pour cet effet, il en faut retrancher dix ; ce qui donne deux façons de jouer le Tritrille également usitées.

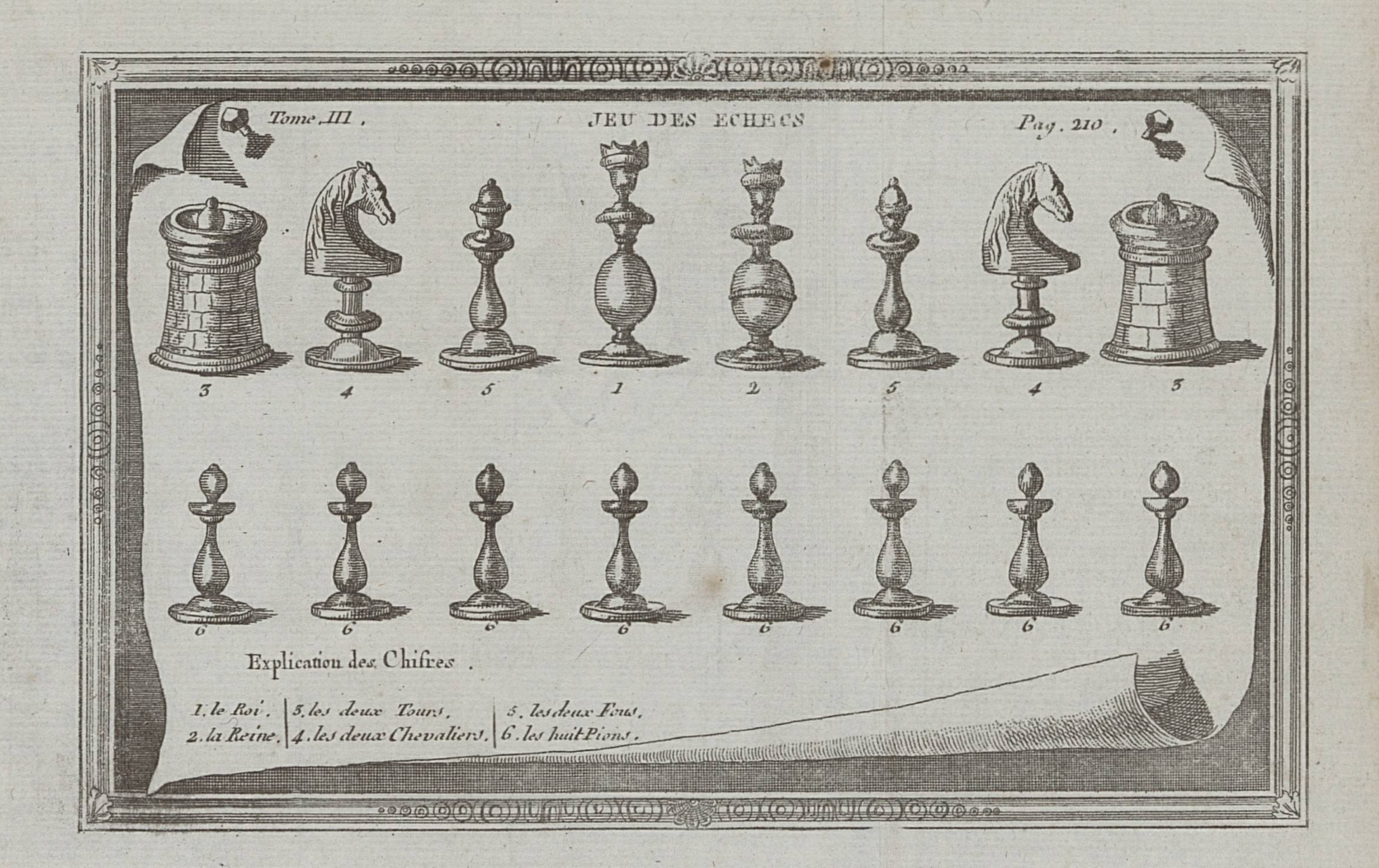
Première façon de jouer le Tritrille.

On ne laisse dans l'une des deux espèces rouges que *le roi*, et de l'autre on ôte *le six :* on retranche, par exemple, le six de cœur, et neuf des moindres carreaux ; il ne reste conséquemment que le roi de cette dernière espèce. Outre les avantages qu'il a comme roi, il a encore ceux de second matador, et emporte baste lorsque l'on joue en carreau. L'espèce retranchée est ordinairement regardée comme la favorite.

Il est beaucoup plus facile de jouer en cette espèce qu'en toute autre couleur, puisqu'il n'y a que trois triomphes ; il faut faire cette attention en combinant son jeu. On peut faire un Médiateur ou un sans-prendre en la couleur retranchée, ayant spadille seul, pourvu que l'on ait des rois suffisamment pour produire les autres levées. On n'a qu'une triomphe à craindre, parce qu'aussitôt que l'on entre en jeu, on joue spadille, et l'on force nécessairement le *roi* ou *baste* à tomber. S'ils se trouvent dispersés, spadille les fait tomber tous les deux, et on ne craint plus que les rois soient coupés.

Autre manière de jouer le Tritrille.

On peut jouer le Tritrille en ôtant, *en cœur* et *en carreau*, les *six*, *cinq* et *quatre ; en*


Tome III.
JEU DES ECHECS
Pag. 210.
3
4
5
1
2
5
4
3
6
6
6
6
6
6
6
6
Explication des Chifres.
1. le Roi.
2. la Reine.
3. les deux Tours.
4. les deux Chevaliers.
5. les deux Fous.
6. les huit Pions.

pique et *en trèfle*, on retranche seulement *les trois* et *les quatre*: ce qui produit sept cartes restantes en chaque espèce quand elle n'est point triomphe, et neuf quand cette espèce est triomphe.

En Noir, Pique et Trèfle.		En rouge, Cœur et Carreau.	
1 *Spadille*,	*Matadors.*	*Spadille*,	1
2 *Manille*,		*Manille*,	2
3 *Baste*,		*Baste*,	3
4 *Le Roi*,	*Séquence.*	*Ponte*,	4
5 *La Dame*,		*Le Roi*,	5
6 *Le Valet*,		*La Dame*,	6
7 *Le Sept*,		*Le Valet*,	7
8 *Le Six*,		*Le Deux*,	8
9 *Le Cinq*.		*Le Trois*.	9

On voit, par cette table, que la couleur rouge n'a pas plus de cartes que la noire.

Lorsqu'on combine son jeu, il faut se rappeler qu'il y a deux cartes retranchées en chaque espèce noire, et trois en chaque espèce de la couleur rouge; avec cette attention, on jugera que l'on peut jouer plus de petits *jeux*, puisque l'on a moins de cartes à appréhender.

Pour éviter l'interruption qui se trouve entre *le cinq* et *le deux en noir*, et entre *le trois* et *le sept en rouge*, je crois qu'il serait plus à propos d'ôter *les deux* en noir, et *les sept* en rouge, et de conserver *les quatre* en l'une et l'autre couleur. Par ce moyen, *les quatre* de chaque espèce seraient *les manilles d'attente*.

Si l'on fait *des passes*, autrement des coups

nuls en jouant le Tritrille de l'une ou de l'autre façon, le jeu est remis, ainsi qu'au Solitaire à quatre, et les bêtes montent également.

Cependant les bêtes ne devraient, à la rigueur, augmenter que de 16 au lieu de 28, parce qu'avec les deux fiches de poulans, chacun ne met que deux jetons du jeu. Ainsi, il ne se trouve au jeu que 26 : mais comme cet objet est peu considérable, il ne vaut pas la peine de compter de nouveau les bêtes. On peut les payer également qu'au Solitaire à quatre.

Afin que le Tritrille compense la durée du Médiateur, on fait deux tours de plus qu'au Médiateur à quatre.

ARTICLE III.

Le Piquemedrille, ou le Médiateur solitaire à deux.

J'AI nommé ce jeu *Piquemedrille*, parce qu'il tient du *Piquet* et du *Médiateur*, qui lui-même tire son origine du *Quadrille*.

Il tient *du Piquet*, par le nombre des personnes qui jouent ce Solitaire, et parce qu'on écarte ainsi qu'au Piquet.

Il tient du *Médiateur*, en ce que les moyens qu'on emploie à ce jeu sont les mêmes.

On se sert, pour jouer le *Piquemedrille*, d'un jeu composé de quarante cartes, telles qu'au Médiateur à quatre.

Le premier roi fixe la favorite, et celui devant lequel il tombe, commence à faire pour le coup. Il partage par quatre et par

trois, vingt cartes entre son ami et lui; ce qui fait qu'ils en ont chacun dix : il reste un talon de vingt.

Le premier combine son jeu et décide ce qu'il fera. Il demande *Médiateur sans-prendre*, *la vole*, ou bien *il passe*; le dernier lui répond en permettant, ou demandant mieux s'il le peut.

Pour demander *sans-prendre*, il faut voir dans son jeu six levées, sans qu'il soit besoin de faire d'écart.

Pour demander *Médiateur*, on ne peut donner des règles certaines. Il n'est pas nécessaire de se voir cinq levées; il suffit d'avoir trois ou quatre belles cartes, on écarte les autres, et l'on espère qu'en en prenant autant, il pourra rentrer quelque chose de bon. Le profit ou la perte dépendent, comme on le voit, du hasard des cartes qui rentrent.

Celui qui a la permission de jouer, a l'avantage d'aller le premier aux cartes; mais ce n'est qu'après avoir déclaré en quelle espèce il jouera.

Il peut rester dans le talon des cartes d'importance; c'est pourquoi le Joueur ne doit pas conclure que celles qui lui manquent, sont contre lui dans le jeu de son adversaire; conclusion qui est nécessaire à toutes les autres espèces de Médiateur.

Une personne qui regarderait les cartes qui restent au talon, serait condamnée à payer la bête.

Celui qui fait, met devant lui cinq fiches de poulans, parce qu'il ne doit y en avoir qu'une pour le jeu,

Les autres fiches sont retirées par chacun des trois matadors.

Il n'y a au jeu *qu'une fiche* par coup, et *quatre jetons*, deux de chaque Joueur ; les bêtes ne doivent donc être que de 14. Ainsi, en suivant les circonstances, elles se trouveront toujours de moitié moindres que celles dont nous avons parlé dans la Section du payement. Il en est des passes à ce jeu, ainsi qu'aux autres espèces de Solitaire.

La durée du Piquemedrille doit être de quarante coups, autrement de vingt tours, dont on peut faire le dixième et le vingtième doubles, ou les deux derniers, si on l'aime mieux.

Dans quelle circonstance on doit employer les différentes espèces de Médiateur.

Les différentes espèces de Médiateur sont toutes utiles à savoir, afin de les pouvoir mettre en usage lorsque la circonstance le demande *nécessairement*; car on ne doit jamais employer l'une des trois espèces de Médiateur solitaire, sans y être forcé, soit parce qu'on ne se trouve pas un nombre suffisant pour jouer le Médiateur où tous les moyens ont lieu, soit à cause de l'ignorance et de la présomption de quelqu'un de ceux avec qui on est lié pour une partie.

Je ne puis m'empêcher de faire remarquer ici *le ridicule de la mode*, qui engage quatre Joueurs expérimentés à *jouer le Solitaire*, et à se priver de gaieté de cœur de la demande ; moyen qui est peut-être de tous le plus essentiel.

Ou c'est par récréation que l'on se met au

jeu, ou c'est par intérêt : dans ce dernier cas, je conviens que le jeu monte un peu plus haut en jouant le Solitaire, qu'en jouant le Médiateur avec demande ; mais est-il nécessaire, pour cette petite augmentation, d'altérer le jeu, et de retrancher une partie de sa beauté ? que l'on augmente la taxe de la fiche, et l'on pourra se satisfaire à volonté : ce motif n'est donc pas excusable.

Si, comme on le doit, on se met au jeu par récréation, quel prétexte nous apporteront les partisans de la mode, pour excuser le refus qu'ils font de ce qui peut davantage les satisfaire ?

Lorsque le malheur paraît obstiné à poursuivre quelqu'un des Joueurs (ce qui est très-ordinaire), alors le malheureux est privé de ce qui pourrait égayer son infortune. Ne pouvant faire de médiateur, ni de sans-prendre, il aurait de temps en temps la consolation d'être appelé, ou de demander lui-même. Quand même on ne lui accorderait pas la permission de jouer, ce serait pour lui une satisfaction, de ne s'être pas servi de cet ennuyeux mot, *je passe*. Une autre fois, il voit un coup nul dans le temps qu'il a quatre levées sûres en sa main ; pourra-t-il s'empêcher de maudire la mode ? Voilà un inconvénient qui devrait l'en dégoûter, et qu'en commençant une partie de Solitaire, chacun a lieu de craindre pour soi ; mais *la mode* ferme les yeux à toute considération. Essayons encore une réflexion fort simple.

Qui est-ce qui a engagé à ajouter *au Quadrille la couleur favorite et le Médiateur ?* Qui

est-ce qui a fait accueillir et suivre généralement cette nouvelle méthode ? N'est-ce pas parce que l'on a trouvé par-là les moyens de mettre son jeu à profit, multipliés, et bien plus diversifiés, et qu'en conséquence de cette diversité, on peut faire valoir proportionnément toutes sortes de jeux ?

Que me répondront maintenant ces partisans de *la mode*, qui retranchent deux de ces moyens, savoir, la demande simple, et la demande en préférence ? Ils auraient certainement beaucoup de tort de retrancher le *Médiateur ;* néanmoins je leur pardonnerais plus volontiers la suppression de ce moyen, que celle de la demande. Ils ne priveraient un Joueur du plaisir de jouer seul, que pour l'obliger, *en demandant*, de rendre un autre participant de son beau jeu. Il n'y aurait point de coup qui ne fût intéressant, au lieu qu'au Solitaire il y en a beaucoup de nuls.

Je pourrais encore faire voir d'autres inconvéniens *du Solitaire ;* mais je crois ce que j'ai dit suffisant pour prouver que ce jeu est très-inférieur au Médiateur ordinaire, et que la mode ne doit jamais engager à le jouer.

En faisant abstraction de la mode, il est certain cas où il est de la prudence de préférer le Solitaire au Médiateur avec demande. En voilà la raison et la circonstance.

La demande a des règles dont la connaissance est absolument nécessaire pour que l'on trouve ce moyen aussi avantageux et aussi récréatif qu'il l'est en effet : beaucoup de personnes qui font, pour ainsi dire, métier du Médiateur, ignorent la plupart de ces

règles,

règles, ou du moins les différentes occasions où l'application de l'une est plus utile que l'exécution de l'autre ; ces personnes, à cause de la longue pratique qu'elles ont de ce jeu, s'imaginent n'y pas faire la moindre faute : si, par leur mal joué, un coup ne réussit pas, la présomption les empêche d'écouter les remontrances qu'on peut leur faire ; et non contentes de faire perdre celui qui a eu le malheur de se trouver leur ami, elles le blâment, et quelquefois même ont la vivacité d'en venir aux invectives.

Si l'on connaît de pareils Joueurs, le plus sûr est de les éviter ; mais autant de fois que l'on sera absolument forcé de jouer avec eux, j'avoue qu'il est plus utile de céder à l'ignorance tous les avantages de la demande, que de se mettre dans le cas de perdre par leur faute, et de s'exposer, à chaque coup, à des corrections aussi mal fondées. C'est alors qu'il faut faire son possible pour leur faire jouer *le Solitaire*; si on y est une fois parvenu, bien loin de le quitter, ils ne veulent plus entendre parler *du Médiateur avec demande*; ils trouvent ce nouveau jeu bien moins embrouillé. *La demande*, disent-ils, *a quelque chose d'inégal, il n'y a point de règles fixes* : on peut leur accorder ce qu'ils n'ont jamais connu.

Le Solitaire nous produit donc souvent, quoiqu'indirectement, l'aveu du peu de connaissance qu'ils ont du moyen qu'ils méprisent. Entretenons-les dans leur erreur. Voilà le cas où non-seulement je ne blâme point le Solitaire, mais où je le montre, et suis en effet un de ses plus zélés partisans.

TABLE

DES CHAPITRES.

LE JEU DE L'HOMBRE

A TROIS.

IL est inutile de s'arrêter à l'étymologie du jeu de l'hombre ; il suffit de dire que les Espagnols en sont les auteurs, et qu'il se sent du flegme de la nation dont il tire son origine : aussi demande-t-il beaucoup d'application ; et quelque vivacité qu'on ait, on y fait des fautes quand on pense à autre chose, et qu'on est distrait par la conversation de ceux qui regardent jouer.

Ainsi, pour le bien jouer, il faut du silence et de la tranquillité. Il est donc de la discrétion de ceux qui sont présens quand on y joue, de ne point prendre d'autre plaisir que celui de voir jouer, si cela ne se peut faire sans distraire les Joueurs.

Ce que je dis ne doit pas faire croire à ceux qui le veulent apprendre, que c'est une étude qui donne plus de peine que de plaisir : car il est, sans contredit, le plus beau et le plus divertissant de tous les Jeux, pour ceux qui ont ce qu'on appelle ordinairement l'esprit du jeu.

Il n'y a, à proprement parler, qu'une manière de jouer l'hombre, qui doit être à trois personnes, quoique l'usage ait fait qu'on donne ce nom à une façon de jouer à deux personnes, qui n'approche en rien de l'agrément et

de la perfection du jeu à trois, qui est celui dont nous donnons les règles : nous ne laisserons pas d'en dire deux mots à la fin de cet ouvrage.

Ce jeu ayant déjà été traité, il suffira, en suivant la même manière qui est assez simple et facile, d'y ajouter ce qui peut y avoir été oublié, et corriger les fautes qui s'y sont glissées ; et quoiqu'il semble que, dans les règles qu'on a données du Quadrille, on ait suffisamment traité de la valeur des cartes, soit qu'elles soient triomphes ou non, il ne sera pas inutile, en commençant ce Traité, de rappeler ce qui en a été dit en peu de mots, pour éviter la peine à ceux qui veulent apprendre ce jeu, d'avoir recours ailleurs.

Du nombre des Cartes.

Le nombre des cartes est de quarante ; les marchands les vendent ordinairement toutes préparées ; sinon, on prend un jeu entier, qui est composé de cinquante-deux cartes, dont on ôte les quatre dix, les quatre neuf et les quatre huit, qui font douze cartes à ôter de cinquante-deux ; ainsi il en reste quarante, et ces quarante font le jeu de l'Hombre.

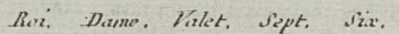
De l'ordre naturel des Cartes.

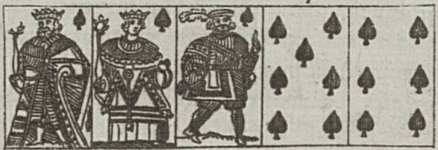
J'appelle l'ordre naturel des cartes, l'ordre qu'elles ont quand elles ne sont point triomphes.

Il y a quatre couleurs, deux noires et deux rouges ; les deux noires sont pique et trèfle.

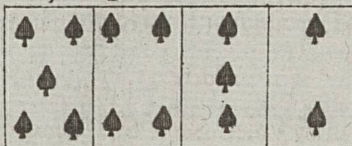
L'ordre du pique et du trèfle est comme dans les autres jeux, et tout est naturel ; le roi, la

Noires





Cinq. Quatre. Trois. Deux.



Rouges

Roi. Dame. Valet. As. Deux.



Trois. Quatre. Cinq. Six. Sept.



dame, le valet, le sept, le six, le cinq, le quatre, le trois et le deux.

Il faut observer seulement que les as noirs n'ont point de place dans l'ordre naturel des cartes : la raison est qu'ils sont toujours triomphes, comme nous dirons dans la suite.

Les deux couleurs rouges sont le carreau et le cœur, dont l'ordre est différent ; le voici :

Le roi, la dame, le valet, l'as, le deux, le trois, le quatre, le cinq, le six et le sept.

Mais afin qu'on le voie d'un clin d'œil, on les a mises ici suivant leur ordre naturel.

Noires.

Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq. Quatre. Trois. Deux.

Rouges.

Roi. Dame. Valet. As. Deux. Trois. Quatre. Cinq. Six. Sept.

Observez qu'il y a dix cartes en rouge, et qu'il n'y en a que neuf en noir, par la raison que nous avons déjà dite, que les as noirs, qui sont toujours triomphes, n'y ont point de place.

De l'ordre des Cartes quand elles sont Triomphes.

Il faut se souvenir ici de ce que nous venons de dire, que les as noirs sont toujours triomphes, en quelque couleur que l'on joue : ainsi, soit qu'on joue en pique, trèfle, cœur ou carreau, l'as de pique, appelé spadille,

est toujours la première triomphe, et l'as de trèfle, appelé baste, toujours la troisième. De-là vient aussi qu'il y a toujours douze triomphes en rouge, et qu'il n'y en a qu'onze en noir.

L'as de pique s'appelle spadille, et l'as de trèfle se nomme baste.

Cela supposé, il est aisé de voir que la première triomphe et la troisième sont toujours fixes; la difficulté est de savoir quelle doit être la seconde triomphe.

En quelque couleur que l'on joue, la dernière carte, dans l'ordre naturel, devient la seconde triomphe : ainsi, le deux de pique, quand on joue en pique, est la seconde triomphe, et pour lors se nomme manille. Il en est de même du deux de trèfle, quand on joue en trèfle.

Quand on joue en rouge, le sept de cœur ou le sept de carreau sont la seconde triomphe : c'est-à-dire, le sept de cœur quand on joue en cœur, et le sept de carreau quand on joue en carreau ; et pour lors, ils s'appellent aussi manille.

Il y a donc, comme vous voyez, quatre manilles, savoir, les deux deux en noir, et les deux sept en rouge; mais elles ne jouissent de ce privilége, que lorsque l'on joue en la couleur dont elles sont. Par exemple, si l'on joue en pique, le deux de pique est la manille, et les trois autres sont les dernières cartes de la couleur dont elles sont : il en est de même des autres lorsqu'elles sont triomphes.

Il n'y a plus qu'une seule observation ; c'est à l'égard des as rouges quand on joue en rouge,

Noires

Espadille. Manille. Baste. Roi.

Roi. Valet. Sept. Six.

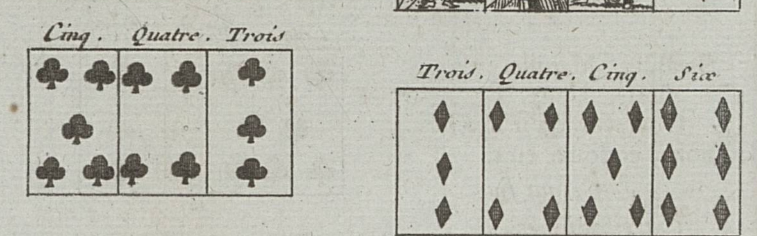
Cinq. Quatre. Trois

Rouges

Espadille. Manille. Baste. Ponte.

Roi. Dame. Valet. Deux.

Trois. Quatre. Cinq. Six



car ils changent de place : ainsi, quand on joue, par exemple, en cœur, l'as de cœur marche devant le roi, et est alors la quatrième triomphe. Il en est de même de l'as de carreau, quand on joue en carreau; et pour lors ils s'appellent pontes.

Mais il faut se souvenir que ce n'est que quand on joue en la couleur dont ils sont : car, hors de-là, ils suivent l'ordre naturel dont nous avons parlé ci-devant.

Pour plus grande facilité, voyez les Tables suivantes, où les triomphes sont dans leur ordre.

Noires.

Spadille. Manille. Baste. Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq. Quatre. Trois.

Rouges.

Spadille. Manille. Baste. Ponte. Roi. Dame. Valet. Deux. Trois. Quatre. Cinq. Six.

Observez qu'il n'y a qu'onze triomphes en noir, et douze en rouge.

Ce qui fait les Triomphes.

Les triomphes, au jeu de l'Hombre, ne se font pas comme à l'impériale et à la bête, en tournant une carte, comme nous allons dire : chacun voit son jeu, et parle à son rang.

Supposons que vous soyez le premier en carte, et que vous ayez, par exemple, spadille, le deux de pique, le baste, le sept de pique et le trois, avec quatre autres cartes de différentes couleurs; consultez l'ordre des cartes quand elles sont triomphes, vous verrez que vous avez trois matadors, le sept et le trois, qui est très-beau jeu : vous demandez

si on le joue ? Je suppose que les autres n'ont pas de jeu, on vous répond que non : vous dites alors: Je joue en pique ; vous faites votre écart comme nous dirons ci-après : et voilà comme se font les triomphes. Ce que je dis du premier en carte, se doit entendre des deux autres, quand ceux qui précèdent n'ont pas de jeu, et ont dit, Passe.

Les triomphes se font donc en nommant par celui qui entreprend de jouer, la couleur en laquelle il a son jeu.

Mais il faut bien se souvenir de la nommer avant d'avoir vu sa rentrée : car, si celui qui joue voit sa rentrée, ou même la tourne devant ses yeux avant d'avoir nommé la couleur en laquelle il joue, les deux autres peuvent nommer pour lui la couleur qui leur plaît ; et pour lors, il est obligé de jouer en celle que l'on nomme la première.

Si l'on nomme deux couleurs différentes à la fois, on doit jouer en celle qui a été nommée par celui qui est à la droite de l'hombre : en ce cas, il est permis à l'hombre de reprendre dans son écart ce qu'il a écarté de la couleur que l'on a nommée pour lui ; mais il faut pour cela que sa rentrée ne soit point jointe à son jeu ; car, si elle est jointe, il ne lui est pas permis de refaire son écart.

Il faut nommer formellement la couleur ; et il ne suffirait pas à celui qui jouerait, par exemple, en trèfle, de montrer qu'il écarte trois cartes, qui seraient un cœur, un pique et un carreau, et de dire : Vous voyez bien en quoi je joue ; parce que l'on peut écarter les triomphes.

Il ne suffit pas de dire aussi : Je joue en

amour, ou carreau; en un mot, il faut nommer formellement, et il n'y a point d'équivalent qui suffise.

Si l'hombre, après avoir vu sa rentrée, se souvient qu'il n'a pas nommé sa couleur, et qu'il la nomme avant que l'on en ait nommé une autre, il n'encourt aucune peine, et sa couleur est bien nommée.

Si l'hombre nomme une couleur pour l'autre, il doit jouer en celle qu'il nomme la première : ainsi, si ayant jeu à jouer en pique, il disait je joue en cœur, dis-je pique, il serait obligé de jouer en cœur.

En ce cas, il lui est permis de refaire son écart, supposé que la rentrée ne soit pas jointe à son jeu.

Celui qui, jouant sans-prendre, nomme une couleur pour une autre, est obligé de jouer en la couleur qu'il a nommée.

Des Matadors et de leurs priviléges.

Il n'y a proprement que trois matadors, spadille, manille et baste, qui sont les trois premières triomphes de la couleur où l'on joue.

Spadille est toujours l'as de pique.

Manille est le deux en noir, et le sept en rouge; et le baste est l'as de trèfle.

Le privilége des matadors est de ne pouvoir être forcés par aucune triomphe inférieure : un exemple éclaircira ceci.

Supposons que j'aie en main le baste seul, c'est-à-dire, sans autre triomphe, et que celui qui est le premier en carte, joue le roi de triomphe; je ne suis pas obligé de mettre mon baste, et je m'en vais de telle carte qu'il me plaît de celles que j'ai dans la main.

J'ai dit, d'aucune triomphe inférieure, parce que les supérieures forcent les inférieures : ainsi, dans l'exemple ci-dessus, si le premier en carte jouait spadille ou manille, qui sont triomphes supérieures au baste, je serais obligé de le mettre, parce que, comme nous avons dit, le supérieur force l'inférieur.

Remarquez cependant, qu'il faut que ce soit le premier qui joue le matador supérieur, pour forcer l'inférieur.

Car, par exemple, si je suis dernier en carte, et que j'aie le baste seul, si le premier joue atout du roi, et que le second mette spadille sur le roi, je ne suis pas obligé de mettre le baste, parce que spadille n'a point été joué le premier.

Quand je dis par le premier, je n'entends pas le premier en carte, mais celui qui joue après avoir fait la levée dernière.

Un autre privilége des matadors, est d'être payés d'un jeton quand on les joue simples, ou de deux quand on les joue doubles, comme nous l'expliquerons plus amplement.

Mais pour être payés, il faut qu'ils soient trois dans la main de celui qui joue ; autrement, ils ne se payent point.

Autrefois, l'hombre les payait quand il faisait la bête, et que les trois matadors étaient dans la main de l'un des deux autres ; mais cela n'est plus en usage.

Si l'hombre gagne avec les trois matadors, il se les fait payer ; s'il perd, il paye aux autres.

Ce privilége se communique à toutes les autres triomphes qui sont de suite ; et ces triomphes usurpent alors le nom de matadors.

Ainsi, celui qui a les quatre premières triomphes, se fait payer quatre matadors; s'il a les cinq premières, il en fait payer cinq, et ainsi des autres à proportion, jusqu'à neuf; mais il faut, pour être payées, que les triomphes soient de suite.

De la manière de disposer le Jeu.

Il faut d'abord compter, pour chacun des Joueurs, vingt jetons et neuf fiches, et se souvenir que chaque fiche vaut vingt jetons, et s'appelle cent.

Il faut ensuite convenir de la valeur de chaque fiche; si elle vaudra cinq, dix, vingt, trente sous, plus ou moins : et c'est ce qu'on appelle jouer aux cinq, aux dix, ou aux trente sous le cent.

Après quoi, il faut tirer les places; ce qui se fait en mettant aux trois places, où sont comptés les jetons, trois cartes de différentes couleurs, et en prenant trois des mêmes couleurs, que l'on fait tirer au sort aux trois Joueurs; et chacun se place à la couleur qu'il a tirée.

Il y avait autrefois des cérémonies très-incommodes, chacun se déférant l'honneur de tirer le premier dans les trois cartes que l'on présente; mais on les a supprimées : l'usage est que celui qui est entré le dernier dans la chambre, tire le premier.

On ne laisse pas encore de faire quelquefois quelques complimens, mais cela cesse dès le moment qu'on allègue la loi de tirer le premier quand on est entré le dernier.

Chacun ayant tiré et s'étant mis à sa place,

on regarde à qui fera ; pour cela, on tourne une carte au milieu de la table ; après quoi, en distribuant aux trois Joueurs des cartes tournées l'une après l'autre, celui qui a la plus haute de la couleur de celle qui est au milieu de la table, est celui qui fait.

Il y a si peu de désavantage à faire d'abord, que les Messieurs se font ordinairement honneur de servir les Dames. Mais quand il y a deux Dames et un Homme, l'usage est que les Dames servent l'Homme.

De la manière de donner les Cartes.

Nous avons dit que chacun des Joueurs doit avoir neuf fiches et vingt jetons avant de donner. On marque le jeu, en mettant chacun trois jetons devant soi, et deux à chaque fois que l'on passe ; et l'on appelle cela jouer trois et deux. Autrefois, on ne mettait devant soi que deux jetons chacun, et un chaque fois qu'on passait ; mais cela ne se pratique plus : cependant, il y en a encore qui ne mettent qu'un jeton à chaque passe, et cela s'appelle jouer aux trois et un.

Chacun des jetons qui marque le jeu en vaut trois ; et cette manière abrégée de marquer, est afin que l'on voie plus facilement si tous ont bien marqué.

Le jeu étant marqué, celui qui doit faire bat les cartes, fait couper celui qui est à sa gauche, et les donne trois à trois, jusqu'au nombre de neuf que chacun doit avoir.

Il n'est pas permis de donner les cartes autrement que trois à trois ; et si on les donnait d'une autre manière, par mégarde ou

autrement, le coup serait nul, et celui qui a fait doit refaire.

Si les trois passent, on en remet chacun deux devant soi, et cela, autant de fois que l'on passe.

Enfin, s'il se trouve que le premier en cartes a beau jeu, il demande aux autres : Jouez-vous sans-prendre? (nous supposons ici que les autres n'ont pas de jeu ;) ils répondent que non.

Après quoi il fait son écart, et écarte trois, quatre, cinq, ou six cartes, selon le jeu qu'il a. Il prend le talon à droite de celui qui fait, met à la place les cartes qu'il écarte, nomme la couleur en laquelle il veut jouer, prend dans le talon autant de cartes qu'il en écarte, et remet le reste du talon au milieu de la table ; d'où le Joueur qui est après celui qui fait jouer, prend également du talon tel nombre de cartes qu'il juge à propos, après en avoir écarté de son jeu autant ; et ensuite, s'il en reste au talon, celui qui est à la gauche de l'hombre les prend toutes, ou tel nombre qu'il veut des cartes qui restent, en ayant, comme les autres, écarté auparavant pareil nombre qu'il en prend.

Il doit, s'il en laisse, après les avoir vues s'il veut, et montrées aux deux autres Joueurs, ou sans les avoir vues, les mettre avec son écart sur le reste des cartes, qui doit être à la droite de celui qui a mêlé. Quand cela s'observe, on n'est jamais en peine de savoir à qui c'est à jouer : car, c'est toujours à celui qui a les écarts à sa gauche, pour le premier coup.

Si en donnant les cartes il y en a une ou deux de tournées, on continue comme si de rien n'était, à moins que ce ne soit un as noir, auquel cas on refait : cependant, si celui qui donne, la tourne en donnant, il est au choix de celui à qui elle va de la recevoir ou de la rejeter ; et s'il y a plus de deux cartes tournées, le coup est nul, et l'on doit refaire.

De même, si l'on s'apperçoit, en donnant ou en mettant les cartes sur le tapis, qu'il y ait une carte, telle qu'elle soit, de retournée sur le talon, l'on doit refaire.

Mais lorsque quelqu'un a dit, je joue sans-prendre, ou en prenant, et que les autres ont passé, s'il se trouve une carte ou deux de retournées dans le talon, quand même ce serait un matador, le coup est bon, et doit se jouer ; si néanmoins il s'en trouvait davantage de tournées, le coup serait nul, parce que cela découvrirait trop le jeu.

Si celui qui mêle, tourne par mégarde une carte de celles qu'il donne, à moins que ce ne soit un as noir, le coup est bon et il ne fait pas la bête. Qui donne plus de dix cartes à un des Joueurs, rend le coup nul, et est obligé de refaire.

Celui qui donne dix cartes à un ou plusieurs Joueurs, est exclu de faire jouer pour ce coup, soit qu'il se soit donné dix cartes à lui-même, ou aux autres.

A l'égard des deux autres, ils peuvent jouer, en avertissant auparavant qu'ils ont dix cartes ; auquel cas, ils doivent en écarter une de plus qu'ils n'en prennent dans le talon : car si, après l'écart fait, ils en avaient dix,

ils feraient la bête; ils la feraient pareillement s'ils demandaient si l'on joue, sans avoir auparavant accusé qu'ils ont dix cartes.

A l'égard de celui qui dit passe, avec dix cartes, on le joue différemment; en bien des endroits on ne fait pas la bête pour cela, en d'autres on la fait.

Pour moi, je trouve trop de sévérité à faire la bête, pour passer avec dix cartes : car, il arrive souvent qu'un Joueur est d'un malheur affreux ; il ne voit que des trois et des quatre dans son jeu, il n'a pas le courage de regarder ses cartes, et on lui fera faire la bête, pour ne les avoir pas comptées? Je suis donc de l'avis de ceux qui ne la font faire que quand on a dix cartes après avoir écarté, ou demandé à jouer, étant naturel que celui qui demande, doit avoir examiné son jeu, et par conséquent en avertir.

Autrefois, on était là-dessus d'une exactitude si grande, que si un Joueur avait dit: Je passe, j'ai dix cartes, il aurait fait la bête; à présent, on a proscrit cette sévérité espagnole, et on joue d'une manière plus humaine.

Si celui à qui on a donné dix cartes veut jouer sans-prendre, il faut qu'il batte ses cartes, et que l'on en tire une au hasard, que l'on met dans l'écart; mais après qu'il a consenti que l'on lui en tire une, il est obligé de jouer sans-prendre.

Ce que nous avons dit quand on a dix cartes, se doit aussi entendre quand on n'en a que huit : car, la peine est égale pour plus comme pour moins : c'est-à-dire, que celui qui, en donnant, ne donnerait que huit cartes, ferait

la bête, et ne pourrait faire jouer pour ce coup, comme s'il en avait donné dix; et celui des trois qui, après avoir écarté, se trouverait huit cartes seulement, ferait la bête comme s'il en avait dix, et jouerait avec ses huit cartes seulement.

Si celui qui n'en aurait que huit, voulait jouer sans-prendre, il faudrait qu'il fît, avec ses huit cartes, assez de levées pour gagner; s'il jouait en prenant, il en prendrait du talon une de plus qu'il n'en écarterait.

Si celui qui fait, après avoir donné, s'avisait de retourner une ou plusieurs cartes du talon, par mégarde ou autrement, il ne peut faire jouer, et fait la bête, et n'ôte point aux deux autres la liberté de jouer. De même, si l'un des Joueurs, en remettant le talon sur la table ou autrement, tourne une ou plusieurs cartes de celles qui restent au talon, on joue le coup, et il fait la bête.

Le jeu est faux lorsqu'il y a trop ou trop peu de cartes, ou qu'il y a quelque carte double, ou qui ne soit pas du jeu de l'Hombre.

Si cependant il y a plus d'une carte qu'il ne faut dans le jeu ou dans le talon, et que l'on ne s'en apperçoive qu'après que quelqu'un a dit: Je joue sans-prendre, ou qu'il en a pris, le coup est bon, et doit se jouer, pourvu que l'une de celle qui est double, ou toutes les deux se trouvent dans l'écart: car, si elles sont toutes les deux dans les vingt-sept cartes des Joueurs, le coup est faux, et on doit refaire.

Le coup est également bon s'il y a moins

d'une carte dans le talon et dans le jeu, et que l'on ne s'en apperçoive qu'après que l'hombre a dit : Je joue sans-prendre, ou autrement.

S'il y avait trop ou trop peu de deux ou trois cartes dans le jeu, le coup serait nul, il faudrait refaire.

Celui qui donnerait avant son rang, s'il avait achevé de donner les vingt-sept cartes, et posé le talon sur la table, il ne pourrait en revenir, et l'on continuerait la partie comme si véritablement il avait dû faire; mais s'il s'en appercevait avant que d'avoir fini de donner, on doit recommencer et faire donner celui qui doit faire par droit du jeu.

Toutes les fois que le jeu est faux ou nul, et que l'on refait, c'est à celui qui faisait de refaire.

De la manière de jouer sans-prendre.

Jouer sans-prendre, c'est jouer sans écarter; et pour cela, il faut se sentir assez beau jeu pour faire cinq levées.

Le droit de celui qui joue sans-prendre, était autrefois de se faire payer six jetons par chacun des Joueurs, pour le sans-prendre.

Mais présentement on joue presque par-tout le sans-prendre et les matadors doubles; c'est comme l'on convient de jouer.

C'est-à-dire, que l'on donne à celui qui joue sans-prendre, douze jetons pour le sans-prendre, et deux pour chaque matador si l'on joue double, et la moitié si l'on joue simple.

Remarquez qu'il faut les demander avant qu'on ait coupé : car si on a coupé, il y a prescription, ils ne se payent plus.

Il n'en est pas de même de la bête, que l'on peut demander, quoiqu'on ait joué plusieurs coups depuis.

Si c'est le premier en carte qui joue sans-prendre, il nomme sa couleur, et les autres font leurs écarts, comme nous avons dit ci-dessus, et comme nous le dirons plus amplement dans la suite ; et s'il a jeu sûr, comme seraient cinq matadors, il peut dire : Je joue sans-prendre, et montre son jeu, sans être obligé de nommer la couleur.

Si celui qui a joué sans-prendre fait cinq levées, ou une de plus que celui des deux autres qui en fait davantage, il se fait payer ce qui est marqué au jeu, et par-dessus cela le sans-prêndre ; s'il perd, il paye le sans-prendre aux deux autres, sur le pied qu'ils ont convenu.

Si le premier en carte demande si l'on joue sans-prendre, et que l'un des deux autres réponde que oui, le premier a la préférence, et peut jouer sans-prendre ; s'il n'a pas jeu à jouer sans-prendre, l'autre y joue d'obligation, nomme sa couleur, et se fait payer du sans-prendre, s'il gagne ; sinon, il le paye comme nous venons de dire : c'est ce qu'on appelle sans-prendre forcé. Si l'un des Joueurs, hors le dernier en carte, n'ayant pas jeu à jouer sans-prendre, nomme sa couleur, sans demander si l'on joue, il est obligé de jouer sans-prendre.

Si cela se faisait après avoir fait son écart

et en prenant le talon, parce qu'il se croirait le dernier en carte, il ne serait pas obligé de jouer sans-prendre; mais celui qui est devant ne perdrait pas pour cela le droit de parler le premier, et de lui demander s'il joue sans-prendre.

De la manière d'écarter.

Quand l'hombre joue sans-prendre, il n'est pas difficile d'écarter : le premier peut prendre jusqu'à huit cartes, et même neuf; mais ce serait ne savoir pas le jeu, car on en doit laisser au moins cinq à celui qui doit écarter après, afin que les triomphes ne se partagent pas.

Lorsque l'hombre ne joue pas sans-prendre, celui qui écarte après lui ne doit jamais aller au fond, qu'il n'ait quelques matadors ou quelques fortes triomphes avec des rois.

Aller au fond, c'est laisser moins de cinq cartes à celui qui doit écarter après, et c'est ruiner le jeu en partageant les triomphes : ce qui fait fort souvent gagner l'hombre.

Il est donc de la discrétion de celui qui doit écarter le premier après l'hombre, de voir si, avec les triomphes qu'il peut raisonnablement espérer dans les cinq ou six cartes qu'il tire du talon, il peut faire trois ou quatre levées : sans quoi il doit laisser cinq cartes à celui qui écarte après lui.

Il est vrai qu'il n'est pas nécessaire que les quatre levées soient aussi sûres que s'il était l'hombre; la raison est que le tiers l'aide en faisant *gano* de ses rois, et en forçant les triomphes de l'hombre.

Si l'hombre ne joue pas sans-prendre, il écarte le premier, et celui qui est à sa droite après; s'il joue sans-prendre, il ne fait point d'écart, et celui qui est à sa droite écarte le premier.

Remarquez donc que, pour écarter, on ne regarde pas qui est le premier ou le dernier en carte; mais que les écarts se font toujours en défilant par la droite de celui qui joue.

L'hombre doit être attentif à la manière d'écarter des autres, et prendre garde qui est celui qui va au fond; car, il doit s'en donner de garde, et tâcher de faire faire deux levées à celui qui n'y va pas, s'il n'a point assez de jeu pour gagner sans cela.

Il doit, en ce cas, jouer de façon à s'assurer quatre mains, qui lui suffiront pour gagner, s'il peut mettre à deux mains les deux autres Joueurs.

S'il reste quelques cartes du talon, celui qui a écarté le dernier peut les voir; auquel cas, les deux autres peuvent aussi les voir; mais s'il ne les voit pas, celui des deux autres qui les regarde, fait la bête.

Si l'un des Joueurs en écartant prenait trop de cartes, il ne fait pas pour cela la bête, pourvu qu'il ne les ait pas vues, et il en est quitte pour remettre sur le talon celles qu'il prend de trop. Si elles sont mêlées avec son jeu, on les tire au hasard, et on les met sur le talon, si celui qui doit prendre après lui n'a pas encore pris; autrement on les met avec les écarts, et il fait la bête.

S'il en prend trop peu, c'est presque la même chose: si le talon est encore sur le tapis,

et que celui qui doit prendre après lui n'ait pas encore pris, il en prend ce qui lui manque; s'il a pris, il les prend au hasard dans les écarts.

Celui des Joueurs qui prendrait les cartes du jeu d'un autre, au lieu du talon, peut les remettre sur le jeu où il les a prises, pour retourner en prendre au talon; s'il ne les a pas vues, il n'y a point de faute; mais s'il les a vues, il les remettra également sur le jeu où il les a prises, et fera la bête de moitié avec celui à qui est le jeu vu. L'un payerait pour son peu d'attention, et l'autre pour sa nonchalance, devant toujours avoir son jeu à la main pendant que l'on joue : cette loi est d'autant mieux établie qu'elle empêche plusieurs abus. Premièrement, les piéges que l'on pourrait tendre à ceux qui voudraient prendre du talon, en leur mettant à portée un jeu à la place du talon; en second lieu, la mauvaise foi de celui qui, faisant semblant de prendre au talon, pourrait, pour profiter du jeu de son voisin, s'en servir comme du talon. Il en serait de même de celui qui, au lieu de tourner les levées des Joueurs pour les compter, tournerait leur jeu pour les mêmes raisons.

Si le dernier qui prend, en prend moins qu'on ne lui en laisse dans le talon, il ne doit point lever celles qu'il prend avec celles qu'il laisse, mais les remettre à part avant que de les voir ou de joindre celles qu'il prend à son port, sinon il fait la bête : ensuite, il peut voir ou non celles qu'il laisse, et les mettre sur l'écart; et s'il les voit, les autres

les peuvent voir aussi ; mais s'il ne les voit pas, les deux autres ne peuvent pas les voir, et celui qui les voit fait la bête ; mais après que le coup est commencé de jouer, les uns ni les autres ne peuvent les voir sans faire la bête.

Si quelqu'un, ou même deux des Joueurs, croyant que tous auraient passé, mettaient leur jeu sur le talon, ou les brouillaient, et que celui qui n'aurait pas passé, voulût jouer, il faudrait que les autres reprissent les cartes, s'ils pouvaient les distinguer; sinon, en reprendre chacun neuf en leur rang, sans rien voir, et ensuite écarter et jouer comme si cela n'était pas arrivé, en cas néanmoins que celui qui veut jouer le désire; sinon refaire, s'il y consent, parce qu'on pourrait le faire malicieusement pour empêcher qu'il ne jouât: si les cartes étaient même retournées, il faudrait toujours en user de même après les avoir battues ; mais outre cela, celui qui les aurait retournées ferait la bête.

De la manière de jouer les Cartes.

Les écarts étant faits, le premier en carte joue le premier, et l'on continue à chaque levée, comme dans tous les autres jeux, en commençant par celui qui a fait la levée.

Ce qu'il faut observer, c'est :

1. Que quand on n'a point de la couleur dont on joue, on n'est pas obligé de mettre de triomphe si on ne le juge à propos.

2. Que, soit que l'on joue atout, ou d'une autre couleur, on n'est pas obligé de mettre

au-dessus ; pouvu qu'on fournisse de la couleur dont on joue, cela suffit.

3. Que, quand un de ceux qui défendent la poule demande *gano* à son camarade, il le doit faire, s'il le peut, à moins qu'il ne se voie (s'il ne prend pas) dans l'impuissance de pouvoir faire sa main ; ou bien à moins qu'il n'ait un jeu à pouvoir faire trois ou quatre mains pour la remettre.

On appelle faire *gano*, laisser passer à celui qui demande *gano* la carte qu'il joue, quoiqu'on ait au-dessus. Par exemple, un de ceux qui défendent la poule, joue la dame de pique, et demande *gano* du roi ; son camarade ne met pas le roi, mais il faut pour cela qu'il ait un petit pique : car si le roi est seul, il est obligé de le mettre, à peine de faire la bête.

4. Quand un de ceux qui défendent la poule, en jetant sa carte, frappe sur la table, c'est un avis qu'il donne à son camarade, de couper d'une forte triomphe, pour forcer l'hombre.

Celui qui montre son jeu ou ses rentrées, fait la bête.

Si quelqu'un quitte et montre son jeu, avant que le coup soit entièrement joué, il fait aussi la bête, et doit reprendre ses cartes, et achever le coup, si un tiers le désire et peut gagner codille ; parce que l'on ne peut faire tort au tiers et même à l'hombre, quand ce n'est pas lui qui quitte : ainsi, il est toujours nécessaire de ne pas quitter ni montrer son jeu que le coup ne soit achevé de jouer.

Si l'hombre quitte et montre son jeu, aban=

donnant à gagner codille à qui le pourra, il fait deux bêtes, l'une pour avoir montré son jeu, et l'autre pour l'avoir quitté; et les deux autres Joueurs doivent partager entr'eux ce qui est sur le jeu. Mais si l'un des deux voulait que l'on jouât, prétendant gagner codille, il ferait aussi la bête s'il ne le gagnait pas, et l'autre tiers la tirerait s'il la gagnait; mais quand l'hombre gagnerait, il aurait toujours fait deux bêtes, et le coup resterait sur le jeu.

Comme le jeu de l'Hombre vient d'Espagne, et que cela se pratique par-tout, on peut aussi le pratiquer en France, joint que cela rend le jeu plus animé et plus beau.

Autrefois, on faisait la bête quand on jouait avant son rang; présentement cela ne se fait plus, si l'on n'en convient.

L'usage était encore que, quand on avait tiré une carte hors de son jeu, l'hombre qui l'avait vue la demandait, et on était obligé de la jouer, si cela se pouvait sans renoncer; présentement, il faut qu'elle soit sur le tapis pour n'avoir plus la liberté de la retenir. Un Joueur cependant qui affecterait de montrer quelque carte qui pourrait, n'étant pas jouée sur le coup, préjudicier et faire perdre l'hombre, doit être obligé de la jouer, s'il le peut sans renoncer; s'il ne le peut pas, il fera la bête, pour avoir montré sa carte mal-à-propos.

Comme il est important de savoir le nombre des triomphes qui sont jouées et de celles qui restent, il est permis à celui qui est à jouer de voir les levées des autres, et de les

examiner

examiner tant et si long-temps que l'on veut; et cela est également permis, quoiqu'il n'y ait point de triomphes jouées.

Il n'est pas non plus permis à l'hombre de dire, je la remets; s'il le dit, il fait la bête, et il en doit être usé comme au coup précédent, excepté qu'il ne fait qu'une bête, n'ayant pas montré son jeu.

Il n'est pas permis aussi à aucun des Joueurs, pendant que l'on joue un coup, de dire, quand on ne le lui demande pas : avez-vous le roi? je coupe à telle couleur, une telle couleur a passé, jouez une telle carte : l'hombre en a pris tant, il a tant de mains, j'en ai tant, il a gagné codille, allez-vous-en de vos bonnes, vous devriez vous en être allé d'une telle carte, c'est bien mal joué, vous avez bien fait, et autres semblables discours qui peuvent faire connaître les jeux, et qui nuisent à un de ceux qui jouent. Si l'on veut savoir quelque chose que l'on peut apprendre en voyant les mains, on peut demander à les voir, et rien de plus; car le jeu de l'hombre n'est beau que quand on ne parle pas, du moins mal-à-propos; et ceux qui le font, passent pour des gens indiscrets et intéressés, ou qui ne savent pas jouer ni même vivre, pour ne pas dire pire, et l'on devrait les condamner tous à faire la bête, lorsque cela fait gagner ou perdre quelqu'un; mais on ne le fait pas par tolérance.

Si celui qui a un roi joue le premier, par malice ou autrement, une carte de la couleur de ce roi, et qu'il dise, je n'ai pas le roi, *gano* du roi, ou à votre roi, il fait la bête, parce

que c'est un mensonge et une surprise manifeste, qu'il faut punir par-tout où elle se trouve.

Si le jeu se trouvait faux, le coup est nul si on s'en apperçoit en le jouant ; mais si on ne s'en apperçoit qu'après qu'il est joué, il est bon.

Or, le coup est censé joué, quand il n'y a plus de cartes dans les mains d'un des trois Joueurs ; ou lorsque celui qui joue, a cinq levées faites et qu'il baisse son jeu.

De la Bête et des Renonces.

La bête se fait toutes les fois que celui qui joue ne gagne pas.

Il faut pour gagner que l'hombre fasse cinq levées.

Il peut aussi gagner en n'en faisant que quatre, si les cinq autres sont partagées, en sorte que l'un de ceux qui défendent en fasse deux, et l'autre trois.

La bête se fait encore quand on joue avec plus ou moins de neuf cartes.

Elle se fait quand on renonce : pour avoir renoncé, il ne suffit pas d'avoir lâché sa carte sur la table ; il ne suffit pas même que celui qui ferait la levée ait jeté sa carte pour la levée suivante ; il faut que la levée soit pliée, sans quoi l'on peut reprendre sa carte et obéir, à moins que celui qui a renoncé n'ait lui-même joué sa carte pour le coup suivant ; pour lors, il n'est plus à temps d'y revenir : si sa renonce préjudicie au jeu, il reprend sa carte, mais il fait la bête. Cependant, si toutes les cartes étaient jouées,

la bête serait faite, et on ne reprendrait pas ses cartes.

Celui qui renonce plusieurs fois en un coup après que les cartes sont pliées sur le tapis, ne fait qu'une bête, si l'on ne s'en apperçoit qu'après que les renonces sont faites; mais si, après s'être apperçu de la première, il en fait une seconde, il fait deux bêtes, et ainsi de trois et quatre; et dans l'un et dans l'autre cas, il est obligé de reprendre les cartes qu'il a jouées mal-à-propos, et de rétablir le jeu comme il devait être joué, quand même la dernière main serait jouée, lorsqu'il y a plusieurs renonces dans un coup, et que les cartes ne sont pas brouillées; cela n'empêche pas que celui qui joue ne fasse la bête s'il perd.

Toutes les bêtes faites sur un même coup, soit par renonce, trop ou trop peu de cartes, ou autrement, vont ensemble le coup suivant, à moins que l'on ne convienne de les mettre séparément, n'étant pas de la volonté de celui qui les a faites, de les remettre ou non, mais à la pluralité des voix.

Si l'un de ceux qui défendent la poule étant distrait, ne se souvenait plus de la couleur en quoi l'on joue, et la demandait à l'autre, qui, ou par distraction ou autrement, dirait pique au lieu de trêfle, celui qui couperait avec un pique ne renoncerait pas, s'il n'avait pas de la couleur jouée, étant permis de gagner; mais il ne saurait reprendre sa carte dès qu'elle a touché le tapis: il ne fait cependant pas la bête. Celui qui faisant jouer perd le jeu, et fait encore la bête pour avoir re-

noncé, est le maître de faire aller ces deux bêtes ensemble ou séparément.

Quand il y a plusieurs bêtes, après que la première est tirée, la plus forte se tire, et ainsi des autres qui suivent.

Remarquez que toutes les bêtes qui se font en quelque manière que ce soit, sont de tout ce que l'hombre tire quand il gagne; ainsi, il est de la prudence des Joueurs d'éviter de tomber dans ces inconvéniens, et de suivre la maxime des sages Joueurs, qui, après avoir pris ce qu'ils veulent de cartes au talon, comptent le tout avant de les regarder, pour savoir s'ils n'en ont pas plus ou moins de neuf.

Remarquez encore que les levées peuvent se partager en différentes manières, suivant lesquelles on gagne ou l'on fait la bête.

Il n'y a que deux manières de gagner dont nous avons déjà parlé, et dont il n'y a plus rien à dire : nous ne parlons que des manières dont on fait la bête.

Quand chacun fait trois levées, l'hombre fait la bête, et c'est ce qu'on appelle remise par trois.

Quand l'hombre en fait quatre, et un de ceux qui défendent, quatre, l'hombre fait encore la bête, et c'est ce qu'on appelle simplement remise.

Quand l'hombre fait quatre levées, et que l'un des deux autres en fait cinq; et quand l'un des deux qui défendent la poule en fait quatre, l'hombre trois, et le tiers deux, l'hombre fait la bête, et celui qui en fait plus que lui gagne; et c'est ce qu'on appelle

gagner codille. Nous en ferons un article particulier.

Du Codille.

Le codille est, au jeu de l'Hombre, quand sans être l'hombre on fait cinq levées, ou que l'on en fait quatre, et que les cinq autres sont partagées; en sorte que l'un en fasse deux et l'autre trois.

Celui qui aspire au codille doit être de bonne foi, et ne pas demander *gano* quand il peut faire quatre levées sans cela; mais comme il n'y a point de peine contre celui qui le demande, bien des gens ne sont pas trop scrupuleux là-dessus; ce que l'on peut faire, c'est d'être sur ses gardes contre ces gens-là pour le reste de la reprise, et ne plus jouer avec eux une autre fois, pour éviter cet inconvénient: il y a bien des gens qui demandent *gano* sans conséquence; et s'ils gagnent codille, on n'en impute point la faute à celui qui l'a demandé, mais à celui qui a eu trop de facilité à le faire, lorsqu'il pouvait faire prendre sans faire *gano*; car il vaut encore mieux faire gagner codille, que de laisser gagner l'hombre.

Celui qui gagne codille, tire ce que l'hombre aurait tiré s'il avait gagné.

Si l'hombre demande *gano* pour empêcher le codille, il fait la bête, car cela n'est nullement permis.

Il y a des gens qui, après avoir vu leur rentrée qui n'est pas favorable, demandent à s'en aller, ou à faire la bête pour nuire au codille; cela est si fort éloigné de l'esprit du jeu

de l'Hombre, qu'il n'y a point de loi sur cet article ; aussi cela n'est-il en usage que parmi des gens qui ne se piquent pas de belles manières.

Il n'est donc pas permis, en quelque manière que ce soit, de nuire au codille, si ce n'est en jouant sagement, et en ne faisant pas *gano*, si l'on croit qu'il le demande mal-à-propos.

Il faut encore se souvenir qu'il vaut mieux risquer de donner codille, que de faire gagner l'hombre.

Lorsque celui qui aspire au codille demande *gano* à sa quatrième levée, et qu'il en a une sûre dans la main, il ne doit pas honnêtement tirer la poule ; il en est de même s'il demandait sa troisième levée, et qu'il en eût deux sûres dans la main, quoiqu'il le puisse à la rigueur.

Celui qui est le premier à jouer, et qui n'est pas l'hombre, qui peut avoir quatre mains sûres dans son jeu lorsqu'il a un roi ou deux dont l'un peut passer, et qui a, outre cela, une dame d'une autre couleur, ne doit pas honnêtement commencer de jouer par sa dame, ni en demander *gano*, ni d'aucune autre carte ; ni au tiers d'appuyer, ni de rien faire : mais il doit jouer d'abord son roi, et demander *gano ;* et s'il ne passe pas et qu'il en ait deux, le demander de l'autre ; et s'il ne passe pas encore, il le peut demander de sa dame, parce que s'il commençait de le demander de sa dame, qu'elle lui passât, et qu'après un de ses rois lui passât aussi, quand même il n'en demanderait pas *gano*, il aurait

codille assuré, et il n'est pas permis de demander sa première main, lorsque l'on en peut avoir quatre sûres d'une autre manière : on ne peut néanmoins empêcher qu'il ne tire le coup, ni tous ceux qui gagnent codille mal-à-propos ; mais quand cela arrive, les beaux Joueurs la remettent presque toujours, et l'on doit se défier de ceux qui ne le font pas.

Il faut néanmoins faire plutôt gagner codille au tiers, que de laisser gagner l'hombre quand on ne peut faire autrement, et dans les coups qui sont douteux, parce qu'il reste toujours une bête sur le jeu, et pour lors celui qui le gagne doit tirer sans scrupule.

Il est encore à remarquer que quand on demanderait *gano* mal-à-propos, et que la carte passât sans qu'on le pût empêcher, on ne laisserait pas de bien gagner codille, l'honnêteté n'obligeant à la remettre que quand on accorde un *gano* que l'on pourrait ne pas faire, et remettre le coup par ce moyen.

Il n'est pas permis à l'hombre de donner codille à qui il voudra ; il doit être forcé de prendre quand il le peut ; et si en ne le faisant pas il fait gagner codille à celui qui ne l'aurait pas naturellement, il doit payer pour l'autre ce qu'il lui en pourrait coûter.

De la manière de marquer le Jeu.

Il faut se souvenir que chaque jeton qui marque le jeu en vaut trois.

Il faut encore savoir que quand les Joueurs ont marqué diversement, l'un plus, l'autre

moins, on passe suivant celui qui marque le plus, et l'on fait la bête de même.

Cela supposé, on commence à marquer le jeu en mettant chacun trois jetons devant soi, comme vous voyez.

OOO

Si l'on passe, et qu'aucun des trois n'ait jeu à jouer, on met encore chacun deux jetons devant soi en cette manière.

OOOOO

Et toutes les fois que l'on passe, on en ajoute deux sur la même ligne que les autres, si ce n'est quand on joue trois et un, auquel cas on en met d'abord trois, et un chaque fois que l'on passe.

Quand la poule est rentrée, on recommence en remettant chacun trois jetons devant soi; mais quand il y a plusieurs bêtes, après avoir tiré la première, on ne met au jeu que chacun deux jetons, et cela tant qu'il y a des bêtes à tirer.

Si l'on gagne codille, quoiqu'il y ait encore des bêtes, chacun met trois jetons devant soi, et cela ne se pratique qu'à celle que l'on gagne par codille; et s'il y en avait d'autres après un coup qu'on ne gagne que par codille, on ne les marquerait qu'avec deux jetons: quand on joue trois et un, on en met trois au codille, et un aux autres bêtes.

La bête se marque avec deux jetons au-dessous: par exemple, chacun met d'abord trois jetons au jeu; supposons qu'on passe,

on en remet encore chacun deux ; ce sont cinq jetons devant chaque Joueur, qui font le jeu, et qui se marquent comme dans la figure suivante.

OOOOO

Si l'hombre perd, la bête sera de quarante-cinq jetons, parce qu'il y en a cinq devant chacun, qui font quinze, puisque chaque jeton en vaut trois. Or, quinze jetons devant chacun des trois Joueurs, font quarante-cinq; la bête se marque, comme on voit dans la figure ci-dessous.

OOOOO
OO

Et autant de fois que l'on passe, on met sur les jetons de dessous deux autres jetons, suivant qu'il est marqué ci-après.

OOOOO
OOOO

Celui qui fait la seconde bête la fait du total, c'est-à-dire, de cent vingt-six jetons ; car il y a d'abord cinq jetons devant chacun, du fonds du jeu, qui font quarante-cinq, comme on vient de l'expliquer. Quarante-cinq de la première bête, et quatre jetons devant chacun, qui ont été mis pour les passes, qui font trois fois douze, qui valent trente-six ; joignez à ces trente-six jetons des passes, quarante-cinq du fonds du jeu, quarante-cinq de la première bête, et vous trouverez que ces trois nombres de jetons se montent à cent vingt-six,

qui font la seconde bête, qui se marque ainsi.

OOOOO
OOOO
OOO

Celui qui en fait une troisième, ne la fait plus forte que des jetons qui sont au-dessous de la seconde bête, et elle se marque en mettant encore au-dessous, et cela autant que l'on fait de bêtes; mais pour lever la difficulté de compter les bêtes, qui embarrassent bien des gens, on se sert de marques d'ivoire où les bêtes sont chiffrées.

En voici une table pour la commodité de ceux qui n'ont point de marque, où on verra la valeur des bêtes que l'on peut faire.

TABLE.

1 27	2 71	3 90	4 108	5 126
6 144	7 172	8 180	9 198	10 216
11 234	11 252	13 270	14 288	15 306

Cette table servira à compter les bêtes qui seront faites sur les coups où l'hombre perdra par remise; si dans l'intervalle de ces bêtes, il y a eu des coups où l'on ait fait passe, l'on augmentera pour chacun deux jetons qui seront marqués dix-huit, de la valeur de la bête marquée à la table ci-dessus. Par exemple,

si sur la bête de 90 que je suppose aller sur le jeu pour le premier coup avec le jeu ordinaire, qui est de deux jetons, il se fait passe, on augmentera le jeu de deux jetons, qui en valent, comme il a été dit, 18 ; ce qui fera que la bête qui sera faite sur le coup sera de 126 ; au lieu que si le coup était simple, elle ne serait que de cent huit, ainsi qu'elle est marquée dans la table ci-dessus. L'on augmentera également de 18, pour chaque deux jetons qui seront de surplus ; enfin, pour donner en deux mots une idée claire de la manière dont on doit compter les bêtes, il suffit de dire que l'on doit faire la bête de neuf fois ce qui est marqué devant un des Joueurs : auquel nombre il faut encore ajouter la bête ou les bêtes qui vont, s'il y en a qui aillent sur le coup. Et lorsque le jeu a été tiré par codille, comme il est marqué par trois jetons, il augmente par conséquent de 27 : il n'y a pour cela qu'à suivre la même manière de compter par neuf tous les jetons qui sont au-devant de l'un des Joueurs. On observera la même manière pour compter les bêtes qui se feront lorsque l'on jouera à trois et un ; c'est-à-dire, qu'on multipliera par neuf chaque jeton qui sera devant l'un des Joueurs, en y ajoutant la valeur des bêtes qui iront sur le jeu : la seule différence qui est entre ces deux manières de marquer, c'est qu'à la première, l'on marque par deux jetons chaque passe, et qu'on marque par un à cette dernière ; c'est plus que suffisant pour savoir marquer le jeu tel qu'on le joue. Or, voyons maintenant comme il faut le marquer lorsqu'on le joue à la Bavaroise.

De la manière de marquer le Jeu à la Bavaroise.

On donne ordinairement à chacun des Joueurs 300 jetons, qui valent ce dont on est convenu ; les fiches qui valent vingt jetons à la manière précédente de marquer, n'en valent que dix à celle-ci.

En commençant le jeu, chaque Joueur met trois jetons devant lui, et toutes les fois que l'on passe, chacun remet deux jetons.

On paye la consolation trois jetons, le sans-prendre quatre, et un jeton pour chaque matador ; on paye deux fiches pour la vole, et on ne tire qu'une bête, s'il y en a plusieurs, et qu'elles soient séparées ; outre ces deux fiches de la vole, on paye à l'ordinaire le sans-prendre et les matadors, s'ils ont lieu, et la consolation.

Celui qui ayant entrepris la vole ne la fait pas, paye à chacun de ses deux tiers deux fiches, moyennant quoi il est payé du reste du jeu, comme s'il avait simplement gagné. La première bête n'est jamais que de 9, la seconde de 24, la troisième de 30, et ainsi en augmentant de 6 en 6 ; ce qui fait toujours le nombre de jetons qui doivent être sur le jeu, sans augmentation ni diminution.

De la Vole.

La vole se fait quand on fait toutes les levées.

L'avantage de celui qui fait la vole, est de tirer toutes les bêtes qui sont au jeu ; mais quand il n'y a point de bêtes, ou qu'il n'y en

a qu'une, il gagne le double de ce qu'il aurait gagné. Si, par exemple, il y a cinq jetons devant chacun, et une bête de vingt-sept, ce sont soixante-douze qu'il y a à la poule; savoir, quarante-cinq aux tours, et vingt-sept de la bête : les deux autres (outre la poule qu'il tire), lui doivent encore trente-six jetons chacun. Il en est de même quand il y en a plus ou moins; mais s'il y a deux bêtes, il les tire, et on ne lui donne rien davantage. Mais si plusieurs bêtes allaient ensemble, parce qu'elles auraient été faites le même coup, ou parce que celui qui aurait fait la dernière les aurait mises ensemble, on paye le double, comme s'il n'y en avait qu'une.

La vole n'est pas aisée à faire, et il ne faut pas l'entreprendre qu'à bon titre, parce que quand on l'a une fois entreprise, il n'est plus temps de s'en dédire.

Or, la vole est entreprise quand, après avoir fait les cinq premières levées, l'hombre joue seulement une carte; auquel cas les deux autres peuvent se montrer leur jeu, et convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher.

Il faut ici se souvenir que l'hombre qui regarde son écart, après avoir pris pareil nombre de cartes du talon, et les avoir vues, ne peut faire la vole.

Si celui qui entreprend la vole ne la fait pas, les deux autres partagent entr'eux tout ce qui est au jeu, c'est-à-dire, les tours et les bêtes; cependant si l'hombre a joué sans-prendre, ou s'il a des matadors, il les fait payer, quoiqu'il ne tire rien du jeu. Si l'on veut

admettre le contre à ce jeu, il faut en convenir auparavant.

Si le premier en carte veut faire jouer, et demande aux autres s'ils jouent sans-prendre, que celui qui suit lui réponde, oui; s'il ne joue point, et que le troisième dise ensuite, je le joue sans-prendre et entreprends la vole, ce dernier y doit être reçu, si l'un des deux premiers en son rang ne veut entreprendre la même chose; et lorsque cela est arrêté, les deux qui ne sont pas avec l'hombre peuvent se montrer leurs cartes, et écarter et jouer de concert pour empêcher celui qui entreprend la vole, de la faire.

Il en sera de même si le premier ou le second veut jouer sans-prendre, et que l'autre veuille entreprendre la vole; s'il manque de la faire l'ayant entreprise par contre, il ne doit être payé de rien, encore qu'il gagne le jeu, et paye pour avoir manqué la vole, ce qu'on lui aurait payé, et fait la bête de ce qui va sur le jeu.

L'hombre étant une espèce de jeu de la bête, où l'on admet le contre en France, on peut aussi l'admettre au jeu de l'Hombre, outre que cela donne plus d'étendue au jeu, quoique l'on ne présume pas que ces sortes de coups puissent arriver souvent.

L'hombre ne peut pas faire la dévole, ni l'un des deux autres la vole, quand même ils la feraient effectivement, parce que le premier ne ferait toujours que la bête, et que l'autre ne tirerait rien, que comme lorsqu'il gagne codille.

De la durée du Jeu.

Comme ce jeu demande de l'application, on y met des bornes, et on convient du nombre des poules que l'on veut jouer ; et cela se règle ordinairement à vingt, trente ou quarante au plus.

Quand on est convenu du nombre, à mesure que l'on gagne les poules on tire un jeton que l'on met à part ; et ces jetons assemblés, qui marquent la durée du jeu, servent aussi à payer les cartes ; cependant on ne marque point lorsqu'on gagne codille.

Quand les coups sont achevés, on peut jouer les tours, c'est-à-dire, trois coups pour chacun ou jusqu'à la première bête ; mais il n'y a nulle obligation si on ne l'a dit, et on n'a point lieu de se plaindre d'un Joueur qui ne le veut pas.

Celui qui voudrait quitter avant que le nombre des tours convenus fût achevé, devrait payer toute la perte qui serait sur le jeu, à moins que quelque affaire imprévue, ou autre cause légitime ne l'y obligeât ; auquel cas on pourrait seulement, par honnêteté, satisfaire à ce qui a été joué, ou remettre à finir la partie à une autre fois, marquant l'état où on l'a quitte.

Ce que je dis s'entend quand on joue avec d'honnêtes gens ; car si l'on se trouvait entre deux fripons, ce serait autre chose.

Des différens Jeux qui peuvent se jouer.

Rien n'embarrasse plus ceux qui commencent

à jouer à l'Hombre, que de savoir quand ils ont jeu à jouer, ou quand ils doivent passer; c'est pour lever en quelque façon cette difficulté, que l'on a assemblé ici les plus petits jeux qui se peuvent jouer, afin que l'on sache à quoi s'en tenir.

La règle générale est qu'il faut avoir en sa main trois levées sûres en triomphes pour entreprendre de jouer; car c'est tout ce que l'on peut espérer en quatre ou cinq cartes que l'on prend, de tirer de quoi faire deux levées. Or, il n'en faut pas moins, puisque, comme nous avons dit, il faut toujours cinq levées pour gagner.

Cependant, comme on espère de partager les levées, et d'en faire faire deux à l'un et trois à l'autre, on joue quelquefois plus hardiment.

Voilà donc un détail des jeux plus petits qui se peuvent raisonnablement jouer. Nous commencerons par les couleurs noires, c'est-à-dire, pique ou trèfle; mais auparavant il est bon d'avertir qu'on joue en toute couleur avec les trois matadors; c'est pourquoi nous n'en dirons rien.

Jeux en noir qui se jouent.

1. Manille, baste, roi, cinq. 2. Spadille, baste, roi, cinq. 3. Spadille, manille, roi, quatre. 4. Spadille, manille, six, sept. 5. Spadille, baste, dame, sept. 6. Manille, baste, dame, cinq, six. 7. Spadille, roi, dame, valet, sept. 8. Manille, roi, dame, valet, sept. 9. Baste, roi, dame, valet, sept. 10. Manille, baste, sept, six, cinq, quatre. 11. Roi, dame,

1 Manille. Baste. Roi. Cinq.

2 Espadille. Baste. Roi. Cinq

3 Espadille Manille, Roi. Quatre.

4 Espadille Manille. Six. Sept.

5 Espadille. Baste. Dame, Sept.

6 Manille. Baste. Dame. Cinq. Six.



7 Espadille. Roi. Dame. Valet Sept.



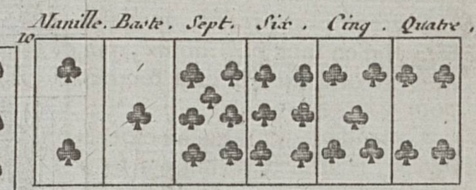
8 Manille. Roi. Dame. Valet. Sept.



9 Baste, Roi. Dame, Valet. Sept.



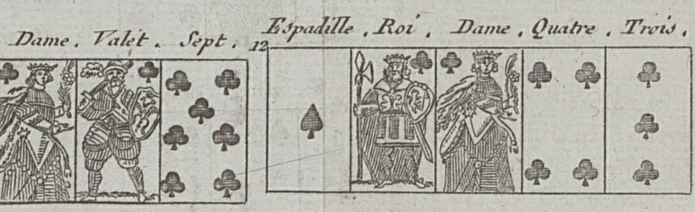
10 Manille. Baste. Sept. Six. Cinq. Quatre.

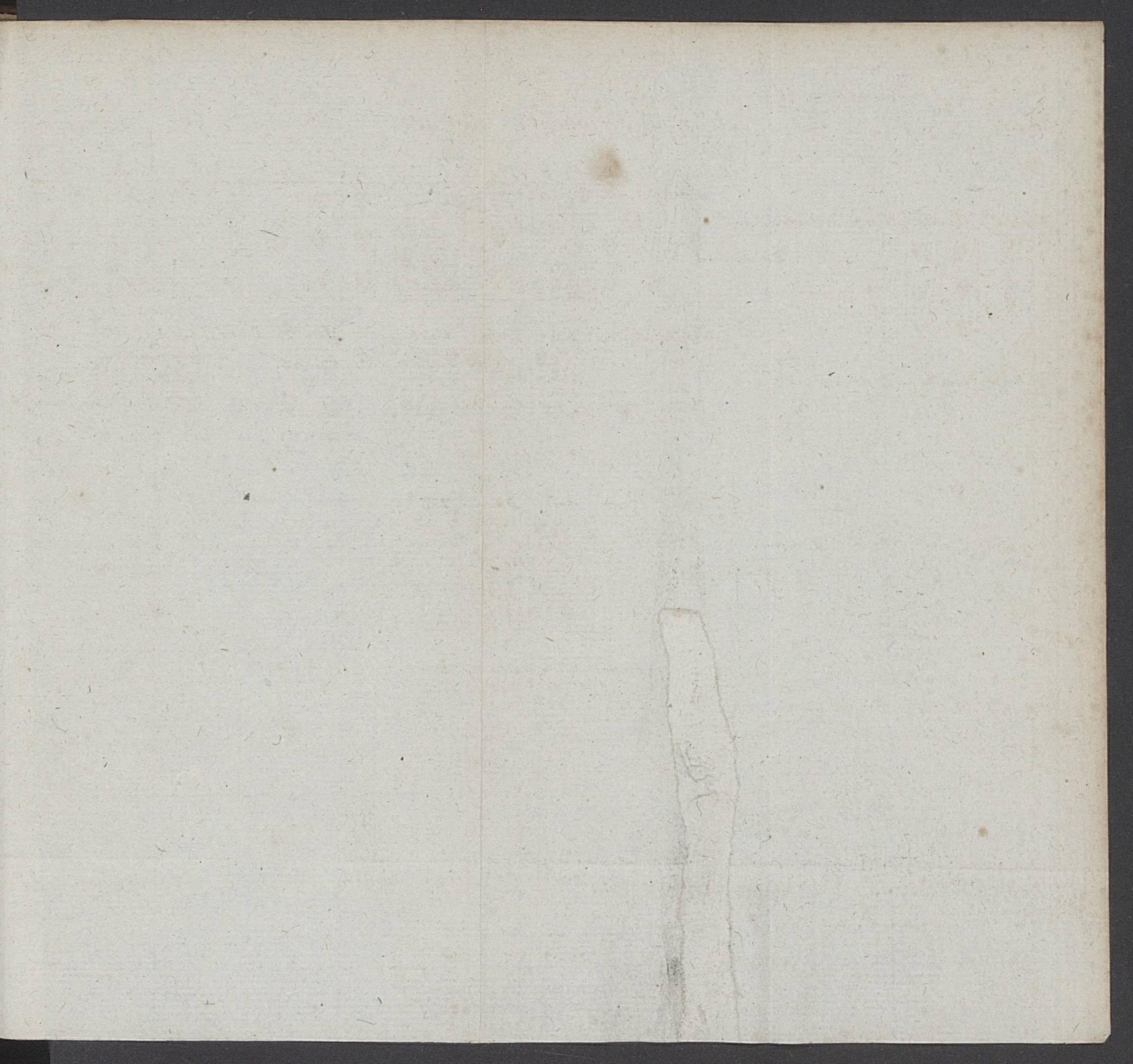


11 Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq.

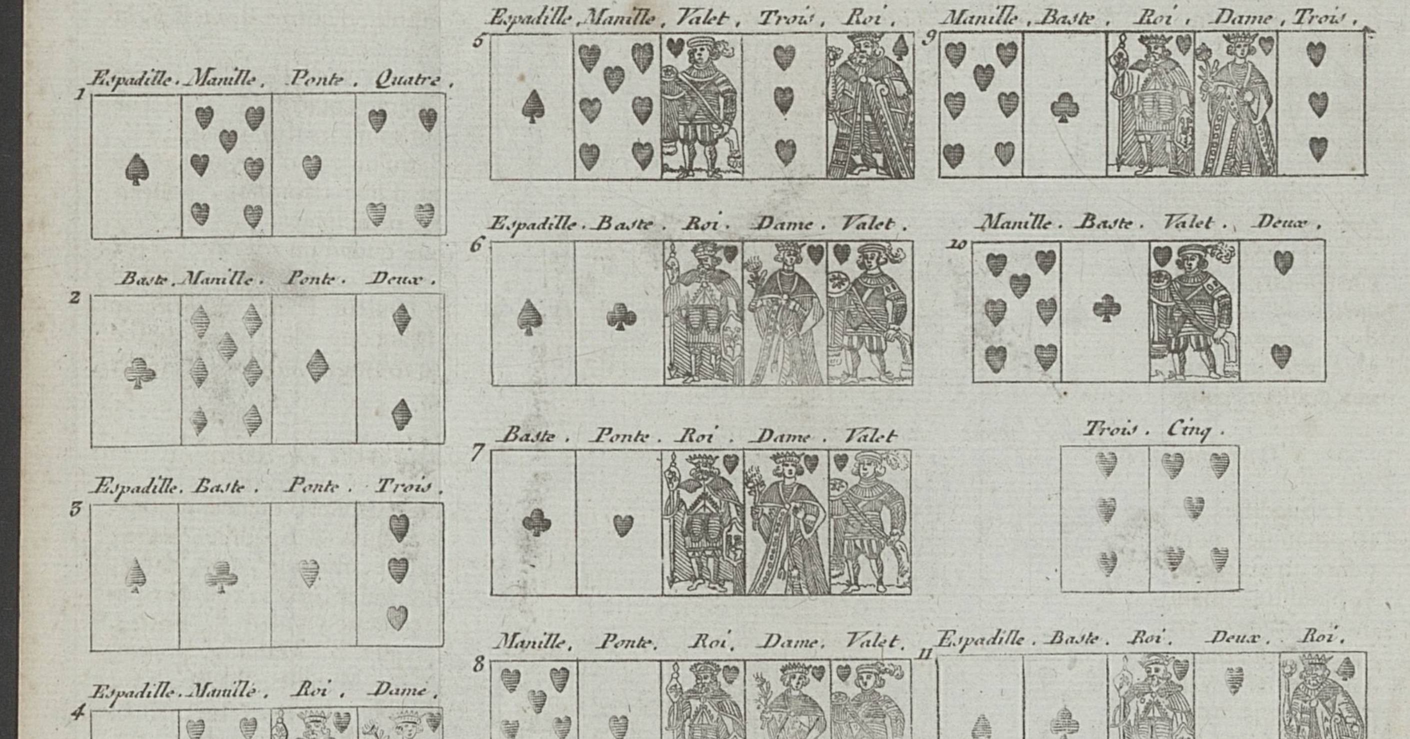


12 Espadille, Roi, Dame, Quatre, Trois.





Jeux qui se jouent en Rouge.



valet, sept, six, cinq. 12. Spadille, roi, dame, quatre, trois.

Il y en a une infinité d'autres dont il n'est pas possible de faire le détail.

Remarquez, 1.° qu'il faut que les cartes soient toutes de la même couleur, à la réserve des as noirs, qui sont toujours triomphes.

Remarquez, 2.° qu'un roi d'une autre couleur peut tenir lieu d'une triomphe, pourvu que ce ne soit pas des principales.

3.° Remarquez que quand un roi est chargé, c'est-à-dire, que quand on a beaucoup de cartes de la même couleur à écarter, on ne doit pas y faire beaucoup de fond, parce qu'elles sont presque toujours coupées. Passons aux couleurs rouges.

Jeux qui se jouent en rouge.

1. Spadille, manille, ponte, quatre. 2. Baste, manille, ponte, deux. 3. Spadille, baste, ponte, trois. 4. Spadille, manille, roi, dame. 5. Spadille, manille, valet, trois, roi. 6. Spadille, baste, roi, dame, valet. 7. Baste, ponte, roi, dame, valet. 8. Manille, ponte, roi, dame, valet. 9. Manille, baste, roi, dame, trois. 10. Manille, baste, valet, deux, trois, cinq. 11. Spadille, baste, roi, deux, roi.

Remarquez, 1.° que ce que nous avons dit des jeux qui se jouent en noir, se doit entendre à proportion de ceux qui se jouent en rouge.

Remarquez en second lieu, que comme il y a plus de triomphes en rouge qu'en noir, il faut plus beau jeu pour y pouvoir gagner.

Remarquez, en troisième lieu, que les jeux que nous avons ci-devant marqués, sont les plus petits qui se jouent, et qu'il y en a une infinité d'autres plus beaux dont nous n'avons pas cru devoir parler.

Remarquez encore qu'il faut un jeu plus fort quand on est en cheville, c'est-à-dire, quand on n'est ni premier ni dernier; la raison est que l'on fait des retours qui embarrassent et qui sont cause qu'on est presque toujours surcoupé.

Après avoir donné un détail des jeux qui se jouent en écartant, il faut parler de ceux qui se jouent sans-prendre; c'est ce que l'on va voir par les jeux suivans.

Jeux en noir qui se jouent sans-prendre.

1. Spadille, manille, baste, roi, six, une renonce.

Cela fait quatre matadors, cinquième et une renonce.

2. Spadille, manille, roi, valet, roi, roi et renonce, une renonce. 3. Spadille, manille, baste, roi, roi, roi. 4. Spadille, manille, baste, six, trois, quatre et renonce, une renonce. 5. Manille, baste, dame, valet, quatre, trois, roi. 6. Manille, baste, roi, six, cinq, quatre et renonce, une renonce. 7. Baste, roi, dame, valet, sept, six, roi. 8. Roi, dame, valet, sept, six, cinq, quatre, roi. 9. Spadille, roi, dame, sept, six, quatre, roi, renonce, une renonce. 10. Manille, roi, dame, valet, sept, quatre, roi, renonce, une renonce.

Jeux en Noir qui se jouent sans prendre.

1 Espadille. Manille. Baste. Roi. Six et une Renonce



Cela fait quatre Matadors, cinquieme et une Renonce.

2 Espadille. Manille. Roi. Valet

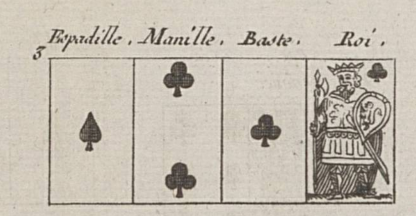


Roi. Roi. et Renonce



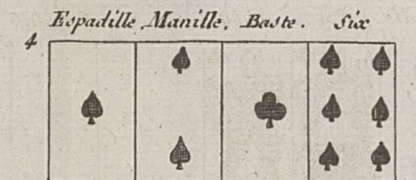
une Renonce

3 Espadille. Manille. Baste. Roi.



Roi. Roi.

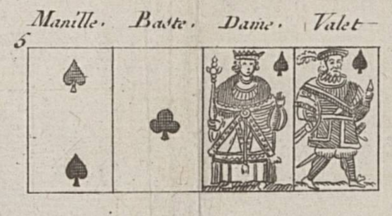
4 Espadille. Manille. Baste. Six



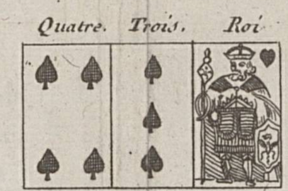
Trois. Quatre. et Renonce

une Renonce

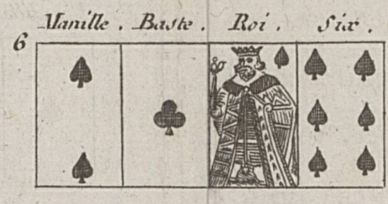
5 Manille. Baste. Dame. Valet



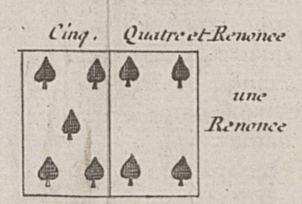
Quatre. Trois. Roi



6 Manille. Baste. Roi. Six.



Cinq. Quatre et Renonce



une Renonce

7 Baste. Roi. Dame. Valet. Sept.



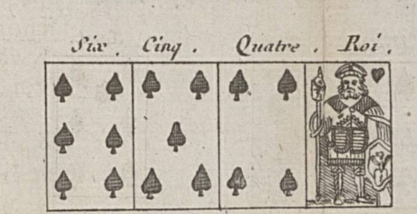
Six. Roi.



8 Roi. Dame. Valet. Sept



Six. Cinq. Quatre. Roi.



9 Espadille. Roi. Dame. Sept.



Six. Quatre. Roi. Renonce.



une Renonce.

10 Manille. Roi. Dame. Valet

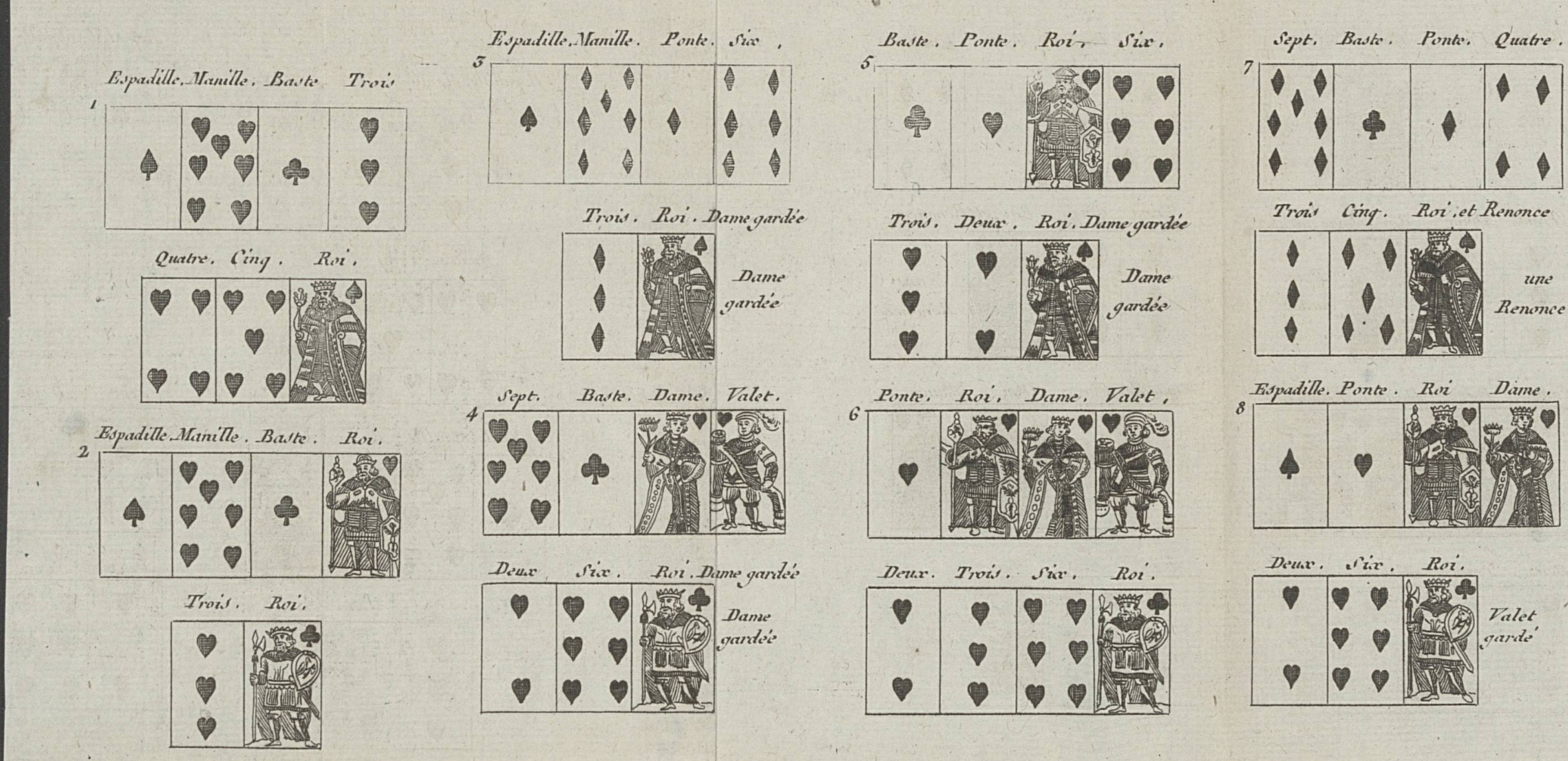


Sept. Quatre. Roi. Renonce



une Renonce

Jeux en Rouge qui se jouent sans prendre.



Jeux en rouge qui se jouent sans-prendre.

1. Spadille, manille, baste, trois, quatre, cinq, roi. 2. Spadille, sept, baste, roi, trois, roi. 3. Spadille, manille, ponte, six, trois, roi, dame gardée, dame gardée. 4. Sept, baste, dame, valet, deux, six, roi, dame gardée, dame gardée. 5. Baste, ponte, roi, six, trois, deux, roi, dame gardée, dame gardée. 6. Ponte, roi, dame, valet, deux, trois, six, roi. 7. Sept, baste, ponte, quatre, trois, cinq, roi et renonce, une renonce. 8. Spadille, ponte, roi, dame, deux, six, roi, valet gardé.

Les bons Joueurs le jouent encore sans-prendre à bien plus petit jeu, sur-tout lorsqu'ils sont premiers ou derniers.

Plusieurs personnes ont souhaité quelques règles pour la conduite du jeu; c'est pour les contenter qu'on a jugé à propos de mettre ici quelque coups que l'on peut perdre en les jouant mal, et que l'on gagne quand on les joue comme il est marqué.

On ne doit pas s'attendre ici d'avoir des maximes infaillibles pour gagner, quand on joue de la manière qu'on le prescrit ici; parce que le jeu de ceux qui défendent peut être tout autrement disposé que dans les exemples que l'on a choisis: mais hors les coups extraordinaires, il est certain que la manière de jouer qui est ici marquée, est la plus sûre.

Au reste, ce sont coups arrivés que l'on a eu soin de rassembler.

L'hombre joue sans-prendre en Pique.

Il était premier en carte.

Jeu de l'hombre.

Manille, roi, dame, valet et six de triomphe; roi de trèfle, roi de carreau, dame et trois de cœur.

Jeu du second en carte.

Spadille, sept, cinq, quatre de triomphe, dame et valet de trèfle, roi et valet de cœur, six de carreau.

Jeu du troisième en carte.

Baste et trois de triomphe, valet, quatre, deux et trois de carreau, as, cinq, quatre de cœur.

L'hombre perdit ce jeu, pour avoir commencé à jouer par le roi de trèfle. Le dernier en carte le coupa, et remit en cœur. Le second fit son roi et son valet de cœur; il joua trèfle, et fit appuyer du baste. Si l'hombre avait lâché, il eût perdu le codille : il prit et elle fut remise.

Au lieu que commençant par atout, il ne peut se perdre. En voici la preuve.

Le premier en carte joue atout du roi; le second prend de spadille; le troisième obéit du trois.

Le second, qui a levé, joue trèfle; le troisième coupe de son baste; et l'hombre obéit de son roi.

Celui qui a levé joue cœur; l'hombre met

la dame, et le second prend du roi qui lui fait une seconde levée. Il joue ensuite le valet de cœur, qui lui fait la troisième ; mais il n'en fait pas davantage, car il reste à l'hombre, manille, dame, valet et quatre de triomphe, et le roi de carreau, dont il fait cinq levées.

Si l'on joue carreau, il entre par son roi, et fait trois fois atout, et enlève le sept, le cinq et le quatre qui restaient dans la main du second. Si l'on joue trèfle, il coupe du six, et joue pareillement trois fois atout, et fait sa cinquième levée du roi de carreau, qui est bon, puisqu'il n'y a plus de triomphes.

L'hombre joue sans-prendre en trèfle.

Il était en cheville, c'est-à-dire, second en carte.

Jeu de l'hombre.

Manille, baste, roi, dame, cinq et trois de triomphe, c'est-à-dire, quatre faux matadors sixième, la dame de Pique gardée, et le valet de carreau.

Jeu du premier en carte.

Six de triomphe, roi, six de carreau, roi, valet, as et six de cœur, six et sept de pique.

Jeu du dernier en carte.

Spadille, valet, sept, quatre de triomphe; as, deux et quatre de carreau, roi et valet de pique.

L'hombre perdit ce jeu pour avoir coupé

du cinq le roi de cœur, que le premier joua d'abord. L'hombre fut surcoupé du sept : on remit en carreau ; la levée alla au premier en carte, qui remit en pique ; le dernier en carte en fit deux sur l'hombre, qui lui faisaient trois levées, et spadille qui lui fit la quatrième ; ainsi elle fut remise.

Cependant il y avait deux manières de la gagner.

La première était en jetant le valet de carreau sur le roi de cœur, par où l'on avait commencé à jouer ; et cela d'autant plus qu'il s'en allait d'une fausse. Si après cela le premier eût fait un retour, laissant aller, ou coupant d'un de ses faux matadors, l'hombre ne pouvait plus perdre.

La seconde manière était de couper le roi de cœur d'un faux matador ; auquel cas le dernier en carte aurait surcoupé de son spadille et fait la première levée.

Ensuite il aurait joué carreau ; le premier en carte eût pris du roi, et l'hombre aurait mis le valet.

Le premier aurait remis en pique, et aurait ainsi fait faire deux piques au dernier, qui avec son spadille lui faisaient trois levées : après quoi il ne pouvait rentrer qu'en carreau, où le premier en carte obéit. L'hombre eût coupé du cinq, et joué trois fois atout, et enlevé les trois triomphes qui restaient dans la main de celui qui avait déjà fait trois levées.

L'hombre joue sans-prendre en carreau.

Il était dernier en carte.

Jeu de l'hombre.

Manille, baste, roi, dame, trois, six et quatre de triomphe, valet de cœur et valet de trèfle.

Jeu du premier en carte.

Ponte de triomphe, roi, valet, sept, trois de pique, trois, quatre, cinq et six de trèfle.

Jeu du second en carte.

Spadille, valet, deux et cinq de triomphe, roi de trèfle, dame, six et cinq de cœur.

Ce jeu se perdit ainsi.

Le premier en carte joua trèfle; le second prit du roi; l'hombre obéit du valet.

Le second remit en cœur pour le roi: l'hombre mit le valet, et le premier s'en alla d'un de ses bas trèfles. Le second qui a fait cette levée, retourne cœur par la dame; l'hombre coupe du roi, et le premier surcoupe du ponte; après quoi il joue un de ses bas trèfles, le second coupe du valet de carreau; l'hombre découpe de la dame, et joue atout du baste; le premier s'en va d'un trèfle, et le second de son cinq de triomphe, bien qu'avec spadille et le deux qui restent dans la main, il voit venir l'hombre qui n'a plus que la manille et le trois.

Or, constamment il gagnait le coup, si, au lieu de découper du roi sur le second coup, il avait coupé d'une basse triomphe.

Il est vrai qu'on ne peut pas dire que l'hombre l'ait perdu par sa faute; car il fallait à point nommé que le ponte se trouvât dans la main du premier en carte pour le faire perdre.

Il faut donc convenir que la conduite fait

beaucoup pour gagner certains coups ; mais il arrive très-souvent qu'un bon Joueur en perd, après y avoir bien réfléchi, et qu'une mazette gagnerait en jouant tout autrement.

Voilà des coups sans-prendre perdus dans toutes les situations, c'est-à-dire, premier, second et dernier en carte. Voyons-en présentement quelques-uns de perdus après avoir écarté.

L'hombre joue en pique.

Il était premier en carte.

Jeu de l'hombre.

Spadille, manille, six, cinq, quatre et trois de triomphe : il prend un cœur, un trèfle et un carreau.

Jeu du second.

Baste et le sept de triomphe, roi et sept de trèfle, as et cinq de carreau, valet, trois et six de cœur.

Jeu du troisième.

Roi, dame, valet de triomphe, roi et sept de cœur, dame de trèfle, roi, valet et deux de carreau.

Voici comment l'hombre perdit ce jeu. Il joua une fois atout de son spadille ; le second obéit du sept, et le dernier du valet. L'hombre joua ensuite une de ses fausses, que le troisième leva du roi ; il joua la dame de trèfle, et demanda *gano* du roi ; voilà deux levées : il joue son roi de carreau, l'hombre obéit ; voilà trois levées : après quoi il retourne carreau. L'hombre coupa, et fut surcoupé par

par le second qui voyait venir avec le baste; après quoi il reste au dernier en carte, qui a déjà trois levées, le roi et la dame de triomphe, dont il fait nécessairement la quatrième.

Il faut brusquer ces sortes de jeux; car, si vous voulez vous ménager et tâcher de mettre en deux, rarement réussissez-vous; et comme on ne manque point de vous surcouper, et que d'ailleurs vous avez des fausses que l'on fait aller où l'on veut par le moyen des *gano*, vous êtes en danger de perdre codille.

Ainsi, la manière la plus sûre et presque unique de gagner ce jeu, c'est de jouer deux fois atout. S'il y a deux triomphes dans chaque main, vous avez infailliblement gagné; parce qu'en noir il n'y a qu'onze triomphes. Vous en avez six, et quatre que vous tirez avec votre spadille et votre manille; reste un que l'on fait sur vous, et vos trois fausses qui font en tout quatre levées, et vous faites les cinq autres.

Quand l'on dit qu'il faut jouer deux fois atout, on entend bien ce que c'est, supposé que tous les deux en aient fourni la première fois.

L'hombre joue en cœur.

L'hombre était en cheville, c'est-à-dire second en carte.

Jeu de l'hombre.

Spadille, ponte, dame, deux, trois, quatre et six de triomphe, roi de carreau, et valet de trèfle.

Jeu du premier en carte.

Manille, baste, roi, cinq de triomphe, roi et dame de trèfle, dame, valet et trois de pique.

Jeu du dernier en carte.

Valet de triomphe, roi, sept, six et cinq de pique, six de trèfle, dame, trois et cinq de carreau.

Voilà comme ce jeu se perdit.

Le premier en carte joua le roi de trèfle, l'hombre obéit, et le troisième aussi. Le premier qui avait fait cette levée, redoubla trèfle de la dame; l'hombre coupa du deux, et le troisième le surcoupa du valet; et dès-lors l'hombre avait perdu : car le troisième jouant carreau, le premier coupa de son cinq, qui lui fit deux levées, et avait encore en main la manille, le baste et le roi, dont il était sûr de faire deux levées. Au lieu que si l'hombre avait coupé de la dame, la seconde levée lui restait; après quoi, jouant atout d'un bas, le troisième obéissait du valet, et obligeait le premier à prendre de son roi, ou s'il eût voulu s'en aller de son cinq pour laisser faire la levée au dernier en carte, le pis que celui-là pouvait faire, c'était de jouer carreau, que le premier eût coupé de son roi de triomphe, qui eût fait la levée; après quoi il ne lui restait plus que la manille et le baste dont il ne pouvait faire qu'une levée, parce que spadille, que l'hombre n'aurait pas manqué de jouer si-tôt qu'il fût entré au jeu, en aurait enlevé un des deux.

Peut-être le jeu aurait-il pu être tourné, de sorte qu'en coupant de la dame, l'hombre aurait perdu ; mais ce qu'il y a de certain, c'est que, quand on a beaucoup de triomphes, il est bon de couper de haut, pour empêcher que ceux qui défendent ne fassent valoir leurs petites, et pour entrer en jeu, afin de pouvoir jouer atout : car pour peu que le jeu soit partagé, on ne saurait perdre.

L'hombre joue en trèfle.

L'hombre était le dernier en carte.

Jeu de l'hombre.

Spadille, baste, dame, cinq et six de triomphe, roi, trois, sept de cœur, et le roi de carreau.

Jeu du premier en carte.

Manille, roi, valet, et quatre de triomphe ; valet, as et deux de cœur, deux de carreau, et le sept de pique.

Jeu du second.

Trois et sept de triomphe, valet, as, trois et six de carreau, roi, six et trois de pique.

Voilà comme ce jeu se perdit.

Le premier en carte joua par le deux de carreau, le second obéit; l'hombre prit de son roi, après quoi il joua son roi de cœur ; le premier en carte obéit de son deux, le second coupa du sept de trèfle, et joua atout du trois : après quoi il n'était plus possible à l'hombre de gagner.

Que si, au lieu de jouer son roi de cœur, il eût joué atout du six, le premier en carte aurait levé du valet, et le second aurait jeté son trois. Le premier qui faisait la levée, jouait cœur ; le second coupait du sept, et l'hombre s'en allait d'un bas cœur ; après quoi, le second en carte ne pouvait plus jouer que pique ou carreau ; s'il joue carreau, qui est un retour, l'hombre s'en va d'un bas cœur ; s'il joue pique, qui n'a pas encore été joué, l'hombre coupe du cinq, et le premier obéit ; mais quand il aurait surcoupé, l'hombre ne pouvait plus perdre.

Il est inutile de mettre davantage de ces exemples ; l'usage en cela vaut beaucoup mieux que tous les préceptes.

Voilà toutes les règles de l'hombre, comme il se joue ordinairement : il y a plusieurs manières capricieuses de payer les hasards, qu'on appelle pretintailles, qui n'ont été inventées que pour grossir le gain ou la perte ; qu'on ne doit pas jouer lorsqu'on ne sait pas bien le jeu, et qu'on joue avec des personnes habiles et supérieures au jeu. Nous en dirons un mot dans l'explication des termes, où nous ferons entrer ces différens hasards qui commencent à n'être plus d'usage.

Du Spadille forcé.

Le Spadille forcé est une manière de jouer à l'hombre, assez divertissante quand on joue pour le plaisir, parce qu'il y a presque toujours des bêtes au jeu, et qu'on gagne souvent codille quand on y pense le moins ; mais quand on joue par intérêt, ce n'est plus la même chose,

parce que le jeu de l'Hombre, qui est tout spirituel de lui-même, dégénère presque en jeu de hasard, et que la conduite ne sert de rien à un Joueur qui se voit souvent spadille fort mal accompagné.

Il se joue en tout comme le véritable jeu de l'Hombre dont nous venons de parler; chacun parle à son rang; et si personne ne joue, celui qui a spadille est obligé de jouer, quelque faible que soit son jeu : ainsi, si tout le monde passe, celui qui a spadille doit faire son écart et nommer sa couleur.

Celui qui a spadille en main avec mauvais jeu, peut passer, pour voir si quelqu'un des deux autres ne lui fera pas le plaisir de le tirer de la peine où il se trouve.

Quand personne n'accuse qu'il a spadille, on regarde dans le talon s'il y est; s'il ne s'y trouve pas, celui qui l'a dans la main fait la bête, et on ne joue pas le coup, parce qu'ayant vu le talon, il serait aisé d'en tirer avantage.

LOIS DU JEU

DE L'HOMBRE A TROIS.

I. Il n'est pas permis de donner les cartes autrement que par trois.

II. Si en donnant les cartes il se trouve un as noir tourné, on refait.

III. S'il y a plusieurs cartes tournées en donnant, on refait.

IV. S'il y a une carte tournée au talon, quelle qu'elle soit, et qu'on s'en apperçoive avant qu'on ait demandé si on joue, ou que quelqu'un ait nommé pour jouer sans-prendre, on refait.

V. Celui qui mêle ne peut point jouer lorsqu'il y a une carte tournée au talon.

VI. Celui qui mêle et donne dix cartes, ou les prend pour lui, ne peut jouer du coup; pour les deux autres, ils peuvent jouer, mais il faut auparavant de demander à jouer en prenant, ou de nommer en jouant sans-prendre, qu'ils déclarent qu'ils ont dix cartes, sans quoi ils feraient la bête, et le coup acheverait de se jouer.

VII. Celui qui n'en donne ou prend que huit, ne peut jouer; celui qui les a reçues peut jouer, en avertissant auparavant qu'il n'a que huit cartes.

VIII. Celui qui n'a que huit cartes peut jouer sans-prendre avec ses huit cartes: celui qui en a dix peut aussi jouer sans-prendre; mais il faut auparavant que l'on tire une carte de son jeu: l'on en tirerait de même une s'il en avait dix après avoir pris.

IX. Celui qui avec huit cartes va au talon, soit qu'il fasse jouer ou non, doit en prendre une de plus qu'il n'en écarte, et celui qui y va avec dix cartes, doit en écarter une de plus qu'il n'en prend.

X. Celui qui se trouve avec plus ou moins de cartes après avoir pris, fait la bête.

XI. Celui qui demande à jouer ou joue sans-prendre avec huit ou dix cartes, sans avertir qu'il en a plus ou moins, fait la bête; mais celui qui passerait, ayant plus ou moins de

cartes, ne ferait pas la bête, pourvu qu'auparavant de prendre, il avertît qu'il a plus ou moins de cartes, et qu'il prît au talon le nombre de cartes nécessaires pour parfaire celui de neuf qu'il doit avoir en jouant.

XII. Celui qui, en mêlant, donne plus de dix cartes à l'un des Joueurs, refait.

XIII. Si le jeu est faux, c'est-à-dire, qu'il y ait plus ou moins de cartes, ou deux cartes semblables, ou des cartes qui ne sont pas du jeu de l'Hombre, ainsi qu'un huit, un neuf ou un dix, le coup est nul, si l'on s'en apperçoit en le jouant; et si l'on ne s'en apperçoit qu'après qu'il est joué, le coup est bon.

XIV. Le coup est joué, lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la main des Joueurs, ou que l'hombre a fait assez de mains pour gagner; ou bien l'un des tiers, assez pour gagner codille.

XV. Si l'hombre oublie à nommer sa couleur, l'un des deux autres peut nommer pour lui; et si les deux nomment ensemble différentes couleurs, on joue en celle qui a été nommée par celui qui est à la droite de l'hombre.

XVI. L'hombre qui a oublié à nommer sa couleur, ou qui s'est mépris en la nommant, peut refaire son écart, si la rentrée n'est pas confondue avec son jeu.

XVII. L'hombre doit nommer formellement la couleur en laquelle il joue.

XXIII. Quoique l'hombre ait vu sa rentrée, sa couleur est bien nommée s'il prévient les deux autres.

XIX. Si celui qui joue ou sans-prendre, ou

en prenant, nomme une couleur pour l'autre, ou qu'il nomme deux couleurs, celle qu'il a nommée la première est la triomphe, sans pouvoir en revenir.

XX. Celui qui a dit passe, ne peut plus être reçu à jouer.

XXI. Celui qui a demandé à jouer, ne peut ni s'empêcher de jouer, ni jouer sans-prendre, à moins qu'il ne soit forcé; auquel cas il le peut, par préférence à celui qui le force.

XXII. Celui qui, n'étant pas dernier en carte, et n'ayant pas jeu à jouer sans-prendre, nomme sa couleur sans avoir écarté, et sans avoir demandé si l'on joue, est obligé de jouer sans-prendre.

XXIII. Celui qui joue sans-prendre à jeu sûr en l'étalant sur la table, n'est pas obligé de nommer sa couleur, si ce n'est qu'on l'obligeât à jouer, et que les autres voulussent écarter.

XXIV. Celui qui tourne une carte du talon, pensant jouer à un jeu où l'on tourne, ne peut point jouer du coup, sans en ôter pour cela la la liberté aux autres, et il fait la bête.

XXV. De même, si quelqu'un en remettant le talon sur la table, ou autrement, en retourne une carte, on joue le coup, mais il fait la bête.

XXVI. S'il reste des cartes au talon, celui qui a écarté le dernier les peut voir; auquel cas, les autres ont le même droit après lui; mais celui des deux autres qui les regarderait, si le dernier ne les avait pas vues, ferait la bête.

XXVII. Celui qui a pris trop de cartes du talon peut remettre celles qu'il a de trop, s'il ne les a pas vues, et qu'elles ne soient pas confondues avec son jeu, et il ne fait pas la bête.

XXVIII. S'il les a vues, ou qu'elles soient confondues avec son jeu, il fait la bête, et on lui tire au hasard celle qu'il a de trop, que l'on met sur les écarts.

XXIX. S'il n'en prenait pas assez, il peut reprendre dans le talon ce qui lui manque, s'il est encore sur la table, sinon au hasard dans les écarts ; il ne fait pas la bête si l'on n'a pas commencé de jouer.

XXX. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue, n'est pas obligé de couper, et celui qui a de la couleur n'est pas obligé de mettre au-dessus de la carte jouée, quoiqu'il le puisse.

XXX. L'on ne doit point jouer avant son rang, mais on ne fait pas la bête pour cela.

XXXII. Celui cependant qui n'étant pas à jouer, jetterait sur le tapis une carte qui probablement pourrait nuire à l'hombre, ferait la bête.

XXXIII. L'hombre qui a vu une carte qu'un des Joueurs a tirée de son jeu, n'est pas en droit de la demander, à moins qu'étant vue, elle puisse préjudicier à son jeu ; auquel cas, celui qui a montré sa carte est obligé de la jouer, s'il le peut sans renoncer ; sinon il ne la jouera pas, mais il fera la bête.

XXXIV. Il est libre de tourner les levées faites par les autres, pour voir ce qui est passé ; l'on ne doit cependant tourner les levées faites

ni compter tout haut ce qui est passé, que lorsqu'on est à jouer, devant laisser compter son jeu à chacun.

XXXV. Celui qui, au lieu de tourner les levées qui sont devant un des Joueurs, tourne et voit son jeu, fait la bête de moitié avec celui à qui sont les cartes tournées; de même celui qui, au lieu de prendre le talon, prendrait le jeu d'un tiers; dans ce dernier cas, il faudrait faire remettre le jeu comme il était; et s'il était confondu de manière à ne pouvoir être remis, il dépendrait de l'hombre de refaire.

XXXVI. Celui qui renonce, fait la bête autant de fois qu'il renonce, si on l'en fait appercevoir à chaque différente fois qu'il a renoncé; mais si les cartes sont pliées, il ne fait qu'une bête, quand il aurait renoncé plusieurs fois.

XXXVII. Il faut, pour que la renonce soit faite, que la levée soit pliée, ou que celui qui a renoncé ait joué sa carte pour le coup suivant, pouvant autrement la reprendre, sans avoir fait faute.

XXXVIII. Si la renonce préjudicie au jeu, et que le coup ne soit pas achevé de jouer, on peut reprendre le jeu et le recommencer à la levée où la renonce a été faite; mais si le coup est achevé de jouer, on ne reprend plus le jeu.

XXXIX. Celui qui, ayant demandé en quoi est la triomphe, couperait de la couleur qu'on lui aurait dit, quoiqu'effectivement ce ne fût pas la triomphe, ne ferait pas la bête, mais il ne saurait reprendre sa carte, qui serait bien jouée.

XL. Celui qui, sans avoir demandé la triomphe, couperait d'une couleur qui ne la serait pas, et aurait plié la levée, ferait la bête.

XLI. Celui qui montre son jeu avant que le coup soit gagné, fait la bête.

XLII. Il n'est pas permis à l'hombre de la demander remise, ni de demander à s'en aller, lorsque sa rentrée n'est pas favorable.

XLIII. Il ne lui est pas libre de donner codille à qui bon lui semble, étant obligé de payer le codille à celui qui de droit doit le gagner, si par bizarrerie il le donnait à celui qui ne devrait pas l'avoir.

XLIV. L'hombre ne peut en aucune manière demander *gano*.

XLV. Celui des deux tiers qui est sûr de ses quatre mains, ne doit pas demander *gano*, ni faire appuyer.

XLVI. Celui qui a demandé *gano* ayant sa quatrième main sûre, et a gagné codille par ce moyen, est en droit de tirer le codille; mais cela ne se pratique point parmi les beaux Joueurs, qui, en ce cas, laissent le coup par remise : d'ailleurs, on évite de jouer avec ces gens qui courent de la sorte au codille.

XLVII. Plusieurs bêtes faites sur un même coup vont ensemble, à moins qu'on ne soit convenu autrement.

XLVIII. Les plus fortes bêtes se jouent toujours les premières.

XLIX. Celui qui fait deux bêtes à la fois, peut les faire aller ensemble; mais celui qui fait une bête sur une autre bête, ne peut la faire aller ensemble avec la première, que du consentement des deux tiers.

L. Quand les Joueurs marquent diversement, on paye suivant celui qui marque le plus, et on fait la bête de même.

LI. Quand on a gagné codille, on met trois jetons au jeu, quoiqu'il y ait encore des bêtes à tirer.

LII. Les trois matadors ne peuvent être forcés par une triomphe inférieure.

LIII. Le matador supérieur force l'inférieur, lorsqu'il est joué par le premier qui joue.

LIV. Le matador supérieur ne force pas l'inférieur, s'il est joué sur une triomphe premièrement jouée.

LV. Les matadors et les sans-prendre ne peuvent plus se demander quand on a coupé pour le coup suivant, à moins que, par affectation, l'on ne mêlât et coupât si vîte, qu'on ne lui en donnât pas le temps ; en ce cas, s'il n'a point reçu le jeu et la consolation d'aucun Joueur, il est en droit de demander le sans-prendre et les matadors, avec le jeu qui lui est encore dû ; mais si c'était lui qui eût coupé ou donné des cartes, il ne pourrait plus revenir.

LVI. Les matadors ne se payent que lorsqu'ils sont dans la main de l'hombre.

LVII. Si celui qui joue sans-prendre avec des matadors, demande l'un, sans demander l'autre, il ne lui est dû que ce qu'il a demandé.

LVIII. Celui qui, au lieu de demander les matadors qu'il a, demanderait le sans-prendre qu'il n'aurait pas joué ; de même, celui qui demanderait les matadors au lieu du sans-

prendre, ne pourrait exiger ni l'un ni l'autre, ce jeu demandant une explication formelle.

LIX. Le jeu, la consolation et la bête peuvent se demander plusieurs coups après.

LX. On ne peut pas revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, passé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

LXI. Celui qui fait toutes les levées fait la vole, et gagne le double de ce qu'il y a au jeu, à moins que l'on n'ait fixé ce que doit gagner celui qui fait la vole.

LXII. S'il y a plusieurs bêtes, il les tire et rien de plus, à moins toujours que l'on n'ait convenu autrement.

LXIII. S'il y a plusieurs bêtes qui aillent ensemble, parce qu'elles ont été faites ensemble, on paye le double à celui qui fait la vole, ou comme l'on est convenu.

LXIV. Celui qui ne fait pas la vole, l'ayant entreprise, paye ce qu'on lui aurait payé pour la vole, s'il l'avait faite.

LXV. La vole est entreprise quand, après avoir fait les cinq premières mains ou levées, on a joué la sixième carte.

LXVI. Quand la vole est entreprise, il n'y a plus moyen de s'en dédire.

LXVII. Quand la vole est entreprise, les deux Joueurs qui la défendent peuvent se communiquer le jeu, et convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher.

LXVIII. Si celui qui a manqué la vole a des matadors, ou joue sans-prendre, on les lui doit payer avec la consolation.

LXIX. Si l'on joue à tout tirer, les deux

tiers se partagent tout ce qu'il y a sur le jeu; et si l'on a réglé la vole, l'hombre paye à chacun des tiers ce que l'on est convenu, mais il gagne ce qu'il y a sur le jeu dans ce dernier cas.

LXX. Celui qui, après avoir pris sa rentrée, regarde son écart, ne peut faire la vole.

LXXI. Celui qui gagne par codille ne marque point aux tours, non plus que celui qui fait la vole; mais celui qui manque la vole, l'ayant entreprise, doit y mettre.

LXXII. Ceux qui admettront le contre recevront à jouer, par préférence au premier en carte qui voudrait jouer sans-prendre, celui qui en jouant sans-prendre s'engagerait à la vole.

LXXIII. Celui qui ayant joué sans-prendre, s'est embarqué à faire la vole sans la faire, paye à chacun le droit de la vole, et il n'est payé ni du sans-prendre, ni des matadors s'il en a, pas même de la consolation ni du jeu; il ne tire rien; mais il ne fait pas la bête, à moins qu'il ne perde le jeu; auquel cas il doit payer à chacun, outre la vole manquée, ce qui lui revient pour le sans-prendre, les matadors et le jeu, et fait la bête à l'ordinaire.

LXXIV. Celui qui, ayant commencé la partie, ne voudrait pas l'achever, payerait non-seulement ce qu'il y a de perte au jeu, mais encore les cartes.

LXXV. Si c'était pour vaquer à des affaires importantes, on pourrait remettre la partie, du consentement des deux tiers, en prenant un mémoire de l'état du jeu.

LXXVI. Lorsqu'on joue l'Hombre à deux, il faut ôter une couleur rouge,

LXXVII. L'on joue avec huit cartes, qu'on ne saurait donner autrement que par deux fois trois, et une fois deux; et lorsqu'on donne mal, l'on refait.

LXXVIII. Le talon est composé de quatorze cartes; il est libre à celui qui est dernier à prendre, de voir les cartes qu'il laisse; et après qu'il les a vues, le premier peut les voir, et non pas auparavant, sans faire la bête.

LXXIX. On ne peut point jouer en la couleur qui est ôtée.

LXXX. Lorsqu'on admet les hasards au jeu de l'hombre, on ne les paye à celui qui fait jouer, qu'autant qu'il gagne; de même qu'il les paye aux deux tiers lorsqu'il perd.

LE QUINTILLE, OU L'HOMBRE A CINQ.

LE QUINTILLE ANCIEN,

C'est-à-dire, de la manière dont il a été joué d'abord.

Premièrement, on ne donne point de fiches. On prend seulement vingt ou trente jetons, qu'on estime cinq, dix, quinze, vingt ou trente sous la pièce ; ce qu'on veut enfin, selon la convention qu'on fait.

On tire les places ; puis, après avoir vu à qui fera, chacun met un jeton devant soi, et n'a que huit cartes : c'est la donne ordinaire à ce jeu, et ce qui fait qu'il ne reste rien au talon ; mais aussi, on n'est point obligé de faire d'écart.

La manière de parler et de commencer à jouer, est de même que l'Hombre à quatre ; et pour gagner, il faut lever cinq mains.

Qui fait jouer sans-prendre, doit nommer sa couleur, faire aussi cinq mains pour gagner ; et s'il gagne, il a deux jetons de chacun pour le sans-prendre, et autant pour trois matadors ; mais en eût-il aussi depuis trois jusqu'à neuf, il ne pourrait en espérer davantage.

Quand il y aurait plusieurs bêtes au jeu, et que celui qui ferait jouer sans-prendre ferait la vole, il ne tirerait que ce qui serait au jeu, et deux jetons de chacun des Joueurs.

S'il gagne simplement, et qu'il fasse jouer d'abord sans-prendre, de cinq jetons qu'il y a au jeu, outre le droit de sans-prendre, il n'en tire que deux : reste par conséquent trois au jeu.

Qui des Joueurs, excepté le dernier en carte, fait jouer après avoir demandé si l'on joue et qu'on lui a répondu que non, doit nommer sa couleur, puis il appelle un roi à son aide : il ne faut pas que ce soit celui de l'atout.

Cela fait, celui qui a ce roi, secourt celui qui fait jouer ; et s'ils lèvent cinq mains ensemble, ils ont gagné conjointement ; et pour lors le principal Joueur tire deux jetons des trois qui restent, et l'autre un ; s'il arrive que les jetons soient pairs à un autre coup, ils partagent également.

On remet la bête quand celui qui joue, et le roi appelé, ne font que quatre mains : le premier met deux jetons, et l'autre un.

Ils perdent codille s'ils n'en font que trois ; et en ce cas, les trois autres Joueurs ont droit de tirer chacun un jeton.

Les lois du jeu de l'Hombre à cinq, veulent que, lorsque les quatre premiers en carte ont passé, le dernier fasse jouer, quelque mauvais jeu qu'il puisse avoir, appelant néanmoins un roi à son aide.

Supposé qu'on ait gagné codille, et que le nombre des jetons qui sont au jeu soit de quatre ou de cinq, chacun des trois qui ont défendu la poule, en tire un 5.e ; reste par conséquent un ou deux au jeu. Dans le premier cas, l'unique est pour celui qui a la plus forte triomphe ;

et dans le second, celui des deux autres qui a la plus haute triomphe l'emporte.

Qui perd la bête codille le premier coup, les trois qui défendent la poule, et qui la gagnent par conséquent, tirent chacun un jeton; et cette bête alors n'est plus que de deux, qui vont ensemble pour le coup suivant.

S'il arrive que celui qui fait jouer avec le roi appelé, fasse la vole, il tire deux jetons de chacun des Joueurs, et le roi appelé profite d'un, si le nombre est impair.

Il se peut quelquefois qu'il y en ait davantage à partager, à cause des bêtes qui ont été faites; alors celui qui joue, et le roi appelé, partagent également ces jetons; et si le nombre en est impair (hors le cas de la vole), le restant appartient de droit à celui qui a joué.

Tel qui, au jeu de l'Hombre à cinq, entreprend de faire la vole et ne la fait pas, ne paye pour cela rien aux autres.

On fait la bête d'autant de jetons qu'on en aurait tiré si l'on avait gagné.

Il faut, pour que les matadors soient payés, qu'ils se trouvent tous trois dans une même main; et le roi appelé n'y partage point, quand ils sont dans la main de l'hombre, auquel on doit les payer.

Si au contraire c'est le roi appelé qui les a, on les lui paye; mais si l'hombre et le roi appelé perdent la bête, celui des deux qui a les matadors en main, les paye aux autres, excepté celui qui a perdu avec lui. Cette loi se doit entendre de même lorsqu'ils gagnent ensemble.

Le plaisir de ce jeu est de taire le roi qu'on

appelle, d'autant que celui qui fait jouer est en peine de celui qui fera, et donne de l'avantage aux autres Joueurs, en croyant en procurer à son roi.

A cartes mal données, il n'y a point de peines attachées au jeu de l'Hombre à cinq; on se contente de rebattre et de recommencer la donne comme auparavant.

Voilà quelles sont les lois du Quintille ancien : voyons maintenant la manière dont il se joue présentement, en suivant, en tout ce que l'on peut, les lois du Quadrille.

LE QUINTILLE NOUVEAU.

Il faut poser d'abord pour premier principe, en donnant les règles du Quintille nouveau, qu'il suit les lois du Quadrille en tout ce qui peut ne s'en pas écarter. Ainsi, l'on se contentera de rapporter, avec les lois qui lui sont particulières, quelques règles prises du Quadrille, parce qu'elles sont contraires à l'ancienne manière de jouer ce jeu.

Les prises seront les mêmes qu'au Quadrille; l'on observera la même manière de marquer et de payer le jeu.

Après donc qu'on aura réglé la valeur de la fiche, tiré les places, regardé à qui à mêler, celui qui mêlera mettra une fiche au devant, outre laquelle chaque Joueur mettra un jeton pour le jeu; après quoi celui qui est à mêler ayant fait couper à sa gauche, donnera

à chacun huit cartes, par deux fois quatre, ne pouvant les donner d'une autre manière.

Les cartes étant données, chacun parlera à son tour, en commençant par le premier en carte; si quelque Joueur a jeu à jouer en appelant, il demande si l'on joue; après qu'on lui a répondu que non, il nomme sa couleur et appelle un roi, qui doit avec lui faire cinq mains pour gagner, la perdant *remise* s'ils n'en font que quatre, et *codille* s'ils en font moins.

S'ils gagnent, on leur paye la consolation et les matadors, s'ils en ont; et s'ils perdent, ils payent également la consolation et les matadors, s'ils en ont, soit par codille ou remise.

Observez qu'il n'est point fait mention qu'on paye le jeu, ainsi qu'au Quadrille, parce que nous établissons d'abord que chacun doit le mettre; par conséquent ceux qui gagnent le tirent de devant, de même que ceux qui gagnent par codille.

La bête, et tout ce qui se paye, est payé moitié par l'hombre, et moitié par le roi appelé; et s'il se trouve un jeton impair, c'est à l'hombre à le payer; de même ce qui se gagne est partagé, et l'hombre profite du jeton impair qui peut se trouver.

Ce jeu n'est pas si rigoureux que le Quadrille, pour celui qui fait jouer, puisqu'il ne fait jamais la bête seul, lorsqu'il joue en appelant un roi, quand il ne ferait qu'une main, mais toujours de moitié avec le roi qu'il appelle.

Lorsque tous les cinq Joueurs ont passé, celui qui a spadille est obligé de jouer en

appelant un roi ; il suit en tout les lois de celui qui joue volontairement.

L'on ne s'écarte en rien des lois du Quadrille à l'égard du sans-prendre : les quatre Joueurs sont réunis contre celui qui joue sans-prendre, qui doit faire seul cinq mains pour gagner, perdant par remise s'il ne fait que quatre mains, et codille s'il en fait moins.

Lorsque celui qui joue sans-prendre, ou s'est appelé lui-même, perd codille, les quatre Joueurs partagent ce qui est au jeu ; mais s'il se trouve des jetons impairs, comme il arrive ordinairement, celui des quatre qui a la plus forte triomphe en gagne un ; le second est gagné par celui des trois restans qui en a encore la plus forte ; et le troisième, s'il y en a trois, doit être pour celui des deux Joueurs qui n'en ont point eu, et qui aura la meilleure triomphe ; et s'ils n'en avaient ni l'un ni l'autre, il resterait pour le coup suivant.

La première bête est toujours de quinze ; la seconde de quarante-cinq, à moins que le jeu sur lequel la première bête a été faite n'ait été tiré par codille ; auquel cas, la seconde serait de trente : vous pourrez augmenter de quinze pour chaque bête, en l'un ou l'autre cas, à mesure que le nombre en augmentera.

Les matadors sont payés de la même manière qu'au Quadrille, n'importe qu'ils soient dans un seul jeu des Joueurs, ou qu'ils soient séparés, partie dans le jeu de l'hombre, et partie dans le jeu de celui qui a le roi appelé ; ils partagent pour les matadors, comme pour le reste du jeu.

La vole se paye aussi ce qu'on est convenu à ceux qui la font, et ceux qui la font ensemble gagnent par égale part.

On ne court aucun risque d'entreprendre la vole, n'y ayant aucune peine pour ceux qui ne la font point, l'ayant entreprise. Il n'en est pas de même pour ceux qui faisant jouer font la dévole, ce qui arrive quelquefois; ils sont pour lors obligés de payer par égale part la vole à ceux qui l'ont faite, en observant toujours que le jeton impair, qui est au profit de l'hombre lorsqu'il gagne, doit aussi être payé par lui quand il perd.

Celui qui appelle un roi fait la bête seul, s'il ne fait point de mains, en supposant que son roi appelé en fasse; car s'il n'en faisait pas, tout serait payé par égale part.

La vole ne tire que ce qui va sur le jeu; les cartes sont payées au moyen d'un nombre de jetons que chacun donne.

On suit les lois du Quadrille à l'égard de la renonce et de tout le reste dont on n'a pas donné des règles contraires.

C'est l'avantage de celui qui fait jouer de faire atout: ainsi le roi appelé, après avoir paru, ou même avant que de paraître, doit faire atout pour accommoder le jeu de son ami, et donner passage à ses rois, qui risquent de ne point passer sans cela.

Ce jeu sera, en suivant ces règles, beaucoup plus divertissant que l'ancien, que presque personne ne joue plus, excepté dans quelques provinces, où l'on joue encore le Quadrille à-peu-près dans ce goût.

LE JEU DE L'HOMBRE *A DEUX.*

On l'appelle l'Hombre à deux, parce qu'on n'y joue que deux.

C'est un très-mauvais jeu, et qui est peu divertissant; mais on ne laisse pas de le jouer quelquefois faute d'un troisième; il peut toujours servir à apprendre à écarter et jouer les cartes à ceux qui commencent à apprendre l'Hombre.

Il se joue comme l'autre, à peu de chose près.

Pour le jouer, il faut ôter une couleur rouge; de sorte que le jeu n'est que de trente cartes : il est indifférent que ce soit le cœur ou le carreau que l'on ôte.

On ne donne que huit cartes à chacun, savoir, deux fois trois, et une fois deux; en sorte qu'il en reste quatorze au talon, dont chaque Joueur prend ce qui lui convient.

Pour gagner, il faut faire cinq levées; quand chacun en fait quatre, la bête est remise : si celui qui défend en fait cinq, il gagne codille.

Il faut observer qu'on ne peut nommer la couleur que l'on a ôtée; car s'il était permis de la nommer, avec spadille seul on ferait quelquefois la vole; ce qui arriverait étant premier en carte, et ayant avec spadille un roi et plusieurs cartes de la même couleur.

DICTIONNAIRE DES TERMES *DU JEU DE QUADRILLE*, QUINTILLE, L'HOMBRE A DEUX ET A TROIS.

A.

Air. LE bon air est un terme de hasard au jeu de l'Hombre à trois. Il a lieu lorsque l'on joue sans-prendre avec quatre matadors ; celui qui gagne ce hasard, gagne une fiche de chacun ; également, s'il perd, il paye une fiche à chacun.

Ami. C'est au Quadrille celui qui a le roi appelé.

Appeler. C'est jouer avec un roi que l'on appelle *au Quadrille.*

Le Roi appelé. C'est au Quadrille le roi qui est avec l'hombre.

Atout. C'est la couleur qui est triomphe. *Faire atout*, c'est jouer de la triomphe.

B.

Baste. C'est l'as de trèfle qui est toujours la troisième triomphe.

Battre les cartes. C'est les mêler.

Bête. C'est une peine du jeu, qui consiste à payer autant de jetons qu'il y en a au devant. Cette peine est encourue en renonçant ou en fai-

faisant quelqu'autre faute, ou en ne gagnant pas lorsque l'on fait jouer, et l'on appelle cela faire la bête.

Brouiller. Brouiller les cartes, c'est confondre son jeu sur le tapis avec le talon : au jeu de l'Hombre à trois, on dit, cartes brouillées, par rapport à celles que l'on a mêlées ainsi.

C.

Charivari. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, qui consiste, lorsqu'on joue, à porter les quatre dames : on paye pour ce hasard à celui qui gagne, une fiche chacun ; il la paye au contraire s'il perd.

Cheville. Etre en cheville, c'est être entre celui qui mêle et celui qui est le premier à jouer.

Chicorée. C'est un hasard du jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui joue a trois ou quatre faux matadors : on lui paye une fiche chacun s'il gagne; il la paye aux autres s'il perd.

Codille. C'est, au Quadrille, lorsque ceux qui ne font pas jouer font plus de mains que ceux qui jouent : l'on dit des premiers, gagner codille ; des derniers, perdre codille : et à l'Hombre à trois, c'est lorsque l'un des tiers fait plus de mains que celui qui fait jouer ; il gagne alors tout ce qui va sur le jeu.

Contentement. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois. On dit, *le parfait contentement*; c'est avoir cinq matadors et sans-prendre : l'on gagne pour ce hasard une fiche de chacun.

Consolation. C'est un droit du jeu qui est toujours payé par ceux qui perdent à ceux qui gagnent, ou qui font perdre, soit codille ou remise. Il y a encore la consolation, qui est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, pour laquelle on paye une fiche, une fiche pour le sans-prendre, et une fiche pour chaque matador à celui qui gagne, ou qu'il paye aux autres lorsqu'il perd : lorsque cette consolation a lieu, la précédente n'est pas payée.

Couleur. L'on appelle rouge le carreau et le cœur, et noire le pique et le trèfle : lorsque l'on le joue, il faut nommer une couleur pour faire la triomphe, en disant : Je joue en pique, trèfle, cœur ou carreau.

Coup. Chaque personne qui fait, l'on joue un coup.

Le Coup est faux. S'il y a, au Quadrille et à l'Hombre à trois, plus ou moins de cartes, ou deux de la même façon, il faut s'en appercevoir avant que le coup soit fini de jouer, autrement il est bon, lorsqu'il y a dans le jeu un as noir tourné, et si l'on a donné plus de dix cartes à l'un des Joueurs, ou qu'il se trouve une carte de plus au talon, le coup est encore faux.

Coupe. On dit la coupe des cartes ; c'est le partage net des cartes en deux, par celui qui est à la gauche du Joueur qui mêle.

Couper. C'est séparer les cartes en deux, après qu'elles ont été battues : on dit aussi, couper un roi ou une carte ; c'est mettre une triomphe sur une couleur dont l'on n'a pas.

D.

Dégoût. C'est un hasard, au jeu de l'Hombre à trois, qui consiste en ce que celui qui perd à la fin de la reprise, ne perdît-il qu'un jeton, doit donner une fiche au gagnant.

Dernier. Etre dernier; c'est celui qui mêle qui est dernier; et pendant que le coup se joue, c'est être à la gauche de celui qui a pris la levée.

Devant, autrement *la poule*. Le devant consiste aux fiches que ceux qui mêlent mettent, ou aux jetons que chacun fait au jeu, et aux bêtes qui vont.

Demander. C'est, au Quadrille, demander permission de jouer en appelant un roi.

Dévole. C'est lorsque celui qui fait jouer ne fait point de main: elle n'a pas lieu à l'Hombre à trois.

Deux. C'est l'hombre, lorsque les deux qui défendent la poule ont fait deux levées chacun.

Discorde. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui fait a les quatre rois: il gagne une fiche de chacun, s'il gagne le jeu; et il la perd, s'il ne gagne pas.

Donner. C'est, après avoir mêlé les cartes, distribuer à chaque Joueur le nombre qu'il lui en faut: la donne, c'est le partage des cartes. Au Quadrille, on ne peut donner des cartes que par deux fois trois et une fois quatre; et à l'Hombre, toujours par trois. Voyez les règles pour la donne fausse.

Double. Jouer double, c'est, au Quadrille; payer le jeu et le devant double, de même que la consolation, le sans-prendre, les matadors et la vole.

E.

Ecart. Se dit, à l'Hombre à trois, des cartes qu'on rebute de son jeu, et qu'on met à bas pour en reprendre d'autres du talon : cet écart se met toujours à la droite de celui qui a fait.

Ecarter. C'est, au jeu de l'Hombre à trois, faire son écart : il y a de l'habileté à bien écarter; il faut, autant qu'on peut, tâcher à se faire des renonces.

Eparpiller. On ne doit pas éparpiller le talon, au jeu de l'Hombre, crainte qu'on n'en connaisse quelque carte.

Estrapade. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui a joué sans-prendre fait la bête; il gagne non-seulement tout ce qui va au jeu, mais encore tout ce qui est devant les Joueurs, et ce qui peut leur être dû.

F.

Faire. C'est la même chose que donner les cartes.

Fanatique. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui a fait jouer a les quatre valets; ce hasard lui vaut une fiche de chaque Joueur s'il gagne, et il lui en coûte également s'il perd.

Fiche. C'est une marque qui vaut dix ou vingt jetons, comme l'on est convenu.

Forcer. On dit forcer l'hombre, c'est mettre une forte triomphe pour l'affaiblir, s'il surcoupe : l'hombre est encore forcé qui demande à jouer, et qu'on oblige à jouer sans-prendre, ou à passer, un des Joueurs s'offrant à jouer sans-prendre. Aller au fond, c'est, à l'Hombre, prendre beaucoup de cartes du talon, et n'en pas laisser cinq à celui qui écarte après.

G.

Ganer. C'est ne pas mettre sur une carte que l'on pourrait lever, ou en coupant, ou en jouant plus fort que la carte jouée.

Gano. Signifie, à l'Hombre à trois, laissez venir à moi ; demander gano, c'est demander que l'on ne prenne pas la carte jouée : celui qui fait jouer ne peut pas demander gano.

Guinguette. C'est un hasard, au jeu de l'Hombre, qui a lieu lorsque celui qui joue gagne sans as noir : il gagne pour cela une fiche de chaque Joueur, et il la perd s'il ne gagne pas.

H.

Hombre. C'est, au Quadrille, le nom de celui qui fait jouer, soit en appelant, ou sans-prendre. *Etre avec l'hombre*, c'est avoir le roi appelé.

L'Hombre. C'est le nom du jeu de l'Hombre : il y a l'Hombre à deux et à trois. L'Hombre à quatre est appelé Quadrille, et à cinq, Quintille. L'Hombre, c'est aussi le nom de celui qui joue, soit en prenant ou sans-prendre.

J.

Jeton. C'est une pièce ronde qui sert de monnaie au jeu ; c'est le dixième d'une fiche.

Jeu. C'est premièrement les cartes que chacun a ; en second lieu, les jetons que chacun met, et le devant : jeu faux, c'est le même que coup faux.

Jouer. C'est jeter une carte sur le tapis. *Faire jouer*, c'est être l'hombre.

I.

Impasse. Faire l'impasse, c'est, lorsqu'on est en cheville, jouer le valet d'une couleur dont on a le roi.

L.

Levée. C'est une carte que chaque Joueur joue à chaque coup qu'il fait une levée.

Lever. C'est faire la main ou la levée.

M.

Main. C'est la même chose que levée. Avoir ses mains, c'est lorsque l'on fait jouer avec trois mains sûres au Quadrille.

Manille. C'est, en noir, le deux de pique ou de trèfle ; en rouge, le sept de cœur ou de carreau, suivant la couleur dont on joue : manille alors est la seconde triomphe du jeu.

Marquer le jeu. Le jeu est marqué par les fiches que ceux qui mêlent, mettent au Quadrille ; et à l'Hombre à trois, par les jetons que chacun doit mettre au devant.

Matadors. Il y en a trois ; savoir, spadille, manille et baste ; ce sont les trois premières triomphes : le nombre en augmente à mesure que les triomphes qui les suivent immédiatement leur sont jointes : on appelle faux matadors, lorsqu'il ne manque que spadille pour en faire plusieurs.

Mêler. C'est battre les cartes.

Mille. Un mille, c'est une marque d'ivoire qui vaut dix fiches.

Mirliro. C'est un hasard au jeu de l'Hombre à trois ; ce sont les deux as noirs sans matadors, qui valent une fiche de chacun à celui qui gagne, et qui la coûtent à celui qui perd ; de même lorsqu'il a les deux as rouges avec le baste, il reçoit une fiche de chacun s'il gagne le jeu, et il la perd s'il ne gagne pas.

N.

Nommer. C'est faire la triomphe, en disant pique, trèfle, cœur ou carreau.

O.

Ordre des cartes. C'est la suite des cartes, l'arrangement.

P.

Partie. C'est le temps que dure le nombre des tours que l'on est convenu de jouer : on l'appelle aussi reprise.

Partie. Partie quarrée des dames du temps, est un hasard au jeu de l'Hombre à trois : c'est lorsque celui qui fait jouer a trois rois et une

dame ; il gagne, pour ce hasard, une fiche de chaque Joueur, ou la perd s'il ne gagne.

Passe. C'est un terme qui exprime qu'on ne veut pas jouer ; passer, c'est ne vouloir pas jouer.

Ponte. C'est l'as de carreau, lorsque la triomphe est en cette couleur, et l'as de cœur, lorsqu'elle est en cœur ; c'est alors la quatrième triomphe.

Poule. C'est ce que nous avons appelé le devant. Défendre la poule, c'est être contre celui qui fait jouer : ce mot de poule s'entend aussi d'un certain nombre de jetons surnuméraires aux cartes, lorsque les tours sont finis, et que l'on joue après les tours finis.

Premier. Etre premier, c'est être à la droite de celui qui a mêlé ; il commence à jouer.

Prendre. C'est, au jeu de l'Hombre à trois, prendre autant de cartes du talon qu'on en a écarté.

Pretintailles. C'est le bizarre nom qu'on a donné aux différens hasards qu'on a inventés dans le jeu de l'Hombre à trois, pour lesquels on paye des fiches à celui qui fait jouer s'il gagne, ou qu'il paye aux autres s'il perd. Il y en a quatorze, qui sont la consolation, le bon air, le parfait contentement, la guinguette, le mirliro, les fanatiques, le charivari, la discorde, la partie quarrée des dames du temps, la triomphante, l'estrapade, le dégoût, les yeux de ma grand'mère, et la chicorée.

Prise. C'est le nombre de fiches ou de jetons que l'on prend en commençant la partie.

Q.

Quadrille. C'est le jeu de Quadrille qu'on joue à quatre personnes.

Quintille. C'est un jeu ainsi appelé, parce qu'il est joué à cinq personnes.

R.

Rebattre, *remêler*, *refaire.* C'est lorsque le coup a été faux ou mal donné.

Règle. C'est l'ordre observé au jeu. L'on appelle être en règle, au Quadrille, lorsque l'hombre coupe le retour du roi appelé.

Remise. C'est, au Quadrille, lorsque ceux qui font jouer ne surpassent pas en mains ceux qui défendent la poule; ils perdent par remise.

Renoncer. C'est ne point obéir à la couleur jouée, lorsqu'on le peut.

Renonce. Se faire des renonces, c'est lorsque, n'ayant point de la couleur jouée, l'on gane d'une couleur dont l'on n'a que la carte qu'on joue.

Rentrée. Ce sont les cartes qu'on prend dans le talon, à l'Hombre à trois.

Reprise. Est le même que partie.

Retourner une carte, c'est la renverser, la découvrir.

Riporte. C'est le même que remise.

Roi appelé. C'est, au Quadrille, le roi que celui qui ne joue pas sans-prendre, prend pour l'aider.

R i rendu. C'est, lorsqu'en cette manière de jouer le Quadrille, l'on rend le roi appelé à l'hombre, qui doit avec ce roi gagner seul.

S.

Sans-prendre. Jouer sans-prendre, c'est-à-dire, sans appeler de roi, au Quadrille, et sans écarter, à l'Hombre à trois.

Sans-prendre forcé. C'est lorsqu'ayant demandé à jouer, un des Joueurs s'offre à jouer sans-prendre, ou sans appeler. L'on est pour lors forcé de passer ou de jouer sans-prendre.

Spadille. C'est l'as de pique, qui est toujours la première triomphe.

Spadille forcé. C'est, au Quadrille, lorsque celui qui a spadille est obligé de jouer. Tous les Joueurs ayant passé, il faut, à l'Hombre à trois, pour qu'il ait lieu, en convenir avant que de jouer.

Sur-couper. C'est couper d'une triomphe plus forte une carte déjà coupée.

T.

Talon. Cest, au jeu de l'Hombre à trois, le nombre des cartes qui restent sur le tapis, quand on a donné ce qu'il en faut aux Joueurs, et dont on prend pour remplacer celles qu'on écarte.

A l'Hombre à trois, le talon est composé de treize cartes ; et à l'Hombre à deux, de quatorze.

Tenace. Se rendre tenace, c'est attendre avec deux triomphes que l'on fait nécessairement, lorsque celui qui a les deux autres est obligé, par la situation du jeu, de jouer devant, tels que sont les deux as noirs à l'égard de la manille et du ponte.

Tours. Ce sont les jetons que ceux qui gagnent en faisant jouer, mettent pour marquer les coups qu'on joue ; c'est ce qui règle la longueur de la partie.

Les tours de grace consistent à trois tours pour chacun, ou jusqu'à la première bête ; cela est libre.

Triomphe. C'est la couleur nommée qui est la triomphe.

Triomphante. C'est un hasard, au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui fait jouer commence par atout de spadille ; il gagne pour cela une fiche de chacun, et deux s'il fait la vole ; et s'il perd, il en paye une à chacun.

Yeux. Les yeux de ma grand'mère, c'est un hasard, au jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui joue a les deux as rouges ; ce qui lui vaut une fiche de chaque Joueur lorsqu'il gagne, et la lui coûte lorsqu'il perd.

TRAITÉ

DU JEU

DE L'HOMME DE BROU.

Observations préliminaires, suivies de la Table.

Il faut être quatre pour jouer l'Homme de Brou : deux contre deux, que l'on nomme *partenaires*, qui sont désignés dans ce Traité, par A, B, C, D.

A est désigné partenaire de C, et B et D adversaires ou *ennemis*.

On y suppose les quatre Joueurs placés autour d'une table carrée, A vis-à-vis C, et B vis-à-vis D ; en sorte que B soit à la droite de A, D à sa gauche, et son partenaire C en face.

Ce Traité est divisé en dix paragraphes. Chaque paragraphe contient la règle et les peines qui y ont rapport ; elles sont désignées dans les titres suivans, qui servent en même temps de Table.

---

§ I. *Objets nécessaires pour jouer l'Homme de Brou.*

1.° UNE table pour placer commodément les quatre Joueurs.

2.° Deux jeux de cartes, composés chacun de trente-deux cartes : as, dix, roi, dame, valet, neuf, huit et sept des quatre couleurs, et qui servent alternativement.

3.° Une corbeille suffisamment garnie de fiches et jetons, pour marquer les points.

§ II. *Valeurs des Cartes et des Jetons.*

Les as valent	11 points.	30 points.
Les dix,	10	
Les rois,	4	
Les dames,	3	
Les valets,	2	

La totalité des points est de quatre fois 30, ce qui fait 120 points, par tournée de huit levées ; et les autres cartes ne comptent rien.

On conçoit, d'après leurs valeurs, que l'as emporte le dix, le dix emporte le roi, le roi emporte la dame, etc.; et l'on conçoit aussi que les autres cartes, quoiqu'elles ne marquent pas, ont leurs valeurs ordinaires pour faire des levées, lorsqu'elles ne sont pas prises par une carte supérieure, ou coupées par un atout.

Une fiche vaut 50 points, un jeton 10 points.

En marquant ce jeu on ne compte que par dix, comme il sera expliqué au § IV ci-après.

§ III. *Manière de distribuer ou de donner les Cartes, et cas où l'on doit redonner.*

En supposant, comme il est dit ci-devant, A partenaire de C, et B partenaire de D, et que A commence la partie, nous dirons : A, après avoir mêlé les cartes, et donné à couper au Joueur D qui est à sa gauche, distribue ou donne à chacun huit cartes, en commençant par B qui est à sa droite, en trois tournées ; une fois par deux cartes, et deux fois par trois : on peut néanmoins les donner une fois par trois, une fois par deux, et une fois par trois ; ou bien, deux fois par trois, et une fois par deux, mais jamais autrement que par deux et par trois.

Si, en donnant, on s'apperçoit qu'il manque une carte, il faut changer de jeu, ou l'ajouter, et on recommence la donne.

Si celui qui donne se trompe, il prend le second jeu, et redonne.

S'il y a une carte tournée dans le jeu, on redonne.

Si on s'apperçoit, en jouant, qu'il y ait une carte pour une autre, on rassemble les cartes, on vérifie le jeu, on le compte, et on redonne; cette tournée ne compte pas; mais si on a fait d'autres tournées, et joué sans s'en appercevoir, ce qui est passé tient, on ne peut y revenir.

§ IV. *Manière de compter les points des huit levées qui se font dans une tournée, et manière de payer les points en provenans.*

Les huit levées faites dans une tournée, l'un des partenaires, A ou C, rassemble les levées qu'ils ont faites; les ennemis B et D en font de même; et ils comptent chacun de leur côté. On suppose que A et C aient trouvé 50 points juste, et B et D 70 (ils ont bien compté, vu qu'il y a dans le jeu 120 points); dans ce cas, celui qui est chargé de la corbeille paye à A et C 50 points, c'est-à-dire une fiche; et pour B et D une fiche et deux jetons, qui font 70 points.

Mais si A et C se rencontrent avoir 51, 52, 53 ou 54 points, ils ne peuvent en compter que 50; et B et D qui, par ce fait, ne s'en trouveraient que 66, 67, 68, ou 69, en compteraient toujours 70.

Et s'il arrive que les points tombent sur le 5, c'est-à-dire que si A et C ont 55 points, ils en comptent 60; par la même raion B et

D ayant 65, comptent toujours 70 : c'est-à-dire que 5 points comptent pour 10, 15 pour 20, 25 pour 30, etc. ; et dans ce cas, toutes les fois que les points tombent sur le 5, la totalité des points monte à 130.

Mais si, pour finir de gagner une partie, il manquait, par exemple, à A et B 30 points, quoique 25 points comptent pour 30, les 25 points ne peuvent gagner, il en faut au moins 30. Et si, pour les 30 points qui leur manquent, ils ont eu un ou plusieurs points de faveur dans le coup précédent, par l'effet des points au-dessous de la dixaine, il faut qu'ils fassent au moins 31 points pour gagner la partie. Les 30 points juste ne peuvent gagner que dans le cas où, pour arriver à 270 points, A et C auraient eu un ou plusieurs points de plus dans le compte de la dernière tournée; et dans le cas où on ne s'en rappellerait pas, il en faut toujours au moins 31 pour gagner. Il arrive souvent qu'il faut en venir à une autre tournée, et jouer pour le point ; il arrive quelquefois que le point dont il s'agit occasionne la perte de la partie, si les adversaires sont avancés, et sur-tout si c'est à eux à entrer en cartes : parce qu'ils font des efforts pour faire les points qu'il leur faut et gagner les premiers ; ou bien ils hasardent de faire un mariage sur table, pour reculer leurs ennemis à qui il ne manque que le point, et qui peuvent perdre si on parvient à les faire reculer.

On conçoit qu'il est essentiel, lorsqu'on approche de la fin d'une partie, de se rappeler si, dans la dernière tournée, on a eu 1, 2, 3 ou 4 points qui n'ont pas compté ; alors, les

points juste qui manquent font gagner : mais si vous avez eu un point de faveur, il faut absolument le nombre qui vous manque, et un point en sus On dit : il nous manque 30 et le point ; on dit aussi : nous jouons pour le point. Il est d'usage dans les sociétés de toujours jouer pour le point en sus.

Il n'y a point de peines dans la manière de compter, que dans le cas d'erreur, en comptant ; c'est pourquoi il faut faire attention de bien compter : si les deux nombres déclarés font 120 points, ou si les points tombant sur le 5 en font 130, c'est une preuve qu'on a bien compté ; mais si-tôt que les cartes qui ont servi à compter sont rassemblées, on ne peut plus revenir sur le point.

§ V. *Manière de compter les Mariages, leur valeur, et comment on les paye.*

Il se rencontre dans ce jeu plusieurs sortes de mariages : 1.° les mariages que les Joueurs peuvent avoir dans leurs huit cartes en main ; 2.° les mariages qui se font sur table, en jouant.

Les mariages en main valent, savoir :

Pour le roi et la dame d'atout,	40 p.
Pour le roi, la dame et le valet id.	60 p.
Pour un roi et dame d'une autre couleur.	20 p.
Pour un roi, dame et valet id.	30 p.

Ces sortes de mariages se payent de suite, avec les jetons de la corbeille. Si on oublie de les faire payer, on ne peut réclamer qu'avant que le compte de la tournée soit réglé ; une fois que ce compte est réglé, vous ne pouvez revenir sur l'oubli que vous avez fait : les ma-

riages que vous avez annoncés sont perdus pour vous.

Ils ne peuvent s'annoncer que lorsqu'on a fait une levée ; c'est-à-dire, que si A et C, l'un ou l'autre, ont un ou plusieurs mariages, ils ne peuvent les annoncer que lorsque l'un des deux a fait une levée : il en est de même pour les ennemis. Les premiers peuvent faire deux ou trois levées, sans que les seconds puissent rien annoncer, qu'au préalable ils n'en aient fait une ; et souvent, lorsqu'ils en ont fait une, les mariages qu'ils avaient en main sont cassés, parce qu'ils ont été obligés de fournir des couleurs jouées, vu qu'il n'est pas permis de renoncer, comme il est expliqué au § VIII ci-après.

En annonçant un mariage, on dit : 40 ou 60 en atout, ou 20 ou 30 en pique, en trèfle, etc.

Les mariages qui se font sur table sont forcés, et valent le double des autres mariages ; c'est pourquoi il faut éviter de les faire contre soi.

Si A ou C font la levée sur laquelle il s'est fait un mariage, ce mariage est à leur profit, et par conséquent au préjudice de B et D, qui doivent les payer, de suite, de leur avoir, c'est-à-dire de leurs fiches ou jetons, savoir :

Pour le roi et la dame d'atout,	80 p.
Pour le roi, la dame et le valet id.	120 p.
Pour roi et dame d'une autre couleur,	40 p.
Pour roi, dame et valet id.	60 p.

Si on oublie de compter les mariages et de les faire payer de suite si les ennemis ont de quoi payer, ou de les noter s'ils n'ont pas de quoi, lorsque la tournée est faite, que les

points des levées sont comptés, et payés de la corbeille, et que l'on a commencé le tour suivant, on ne peut plus rien répéter ; cela est de rigueur, afin d'éviter les difficultés.

§ VI. *Manière de compter les Parties, et de les noter.*

On fixe ordinairement les parties à 300 points ; on les marque avec des jetons ou avec un crayon.

1.° Si A et C ont 300 points, et que B et D en aient au moins 150, A et C comptent une partie.

2.° Si B et D ont moins de 150 points, A et C comptent la partie double.

3.° Si A et C, en gagnant la partie, ont fait des mariages à leur profit, et que B et D n'aient pas pu les acquitter de leur avoir, A et C gagnent la partie quadruple.

C'est par l'effet des mariages que l'on parvient à gagner la partie quadruple, il faut que ceux qui la gagnent aient eu bien soin de noter les mariages qu'ils ont faits, au préjudice des ennemis ; les points, quoique non payés, comptent, et font partie de l'avoir de ceux qui les ont faits : c'est-à-dire, que si A et C ont 270 points, et qu'il se fasse un mariage de 40 au préjudice de B et D qui n'ont, dans leur avoir, que 30 points, par ce fait ils se trouvent insolvables de 10 points : A et C, dans ce cas, gagnent la partie quadruple.

§ VII. *Manière de compter les voles, et les parties et voles.*

Des voles. Si A et C font à eux deux les

huit levées, ou que l'un des deux les fasse toutes, ils comptent *trois parties*.

2.° Si la vole se fait le premier tour d'une partie, l'autre partie recommence naturellement au tour suivant.

3.° Si la vole se fait le deuxième, le troisième ou le quatrième tour d'une partie, chacun garde le point qu'il a des précédens tours, la vole compte trois parties, et la partie commencée se continue, le tour après celui de la vole.

Si A et C ont au moins de 190 points, et qu'ils veuillent compter outre les trois parties que donne la vole, il faut qu'ils déclarent, avant de jouer pour la cinquième levée, qu'ils demandent partie et vole; alors, s'ils font la vole, ils gagnent, outre les trois parties que donne la vole, la partie simple, double ou quadruple, suivant les cas expliqués au § VI.

Des parties et voles. 1.° Supposons que A et C aient au moins 190 points dans leur avoir précédent, et que B et D en aient plus de 150. A et C ayant fait quatre levées, déclarent qu'ils demandent partie et vole. (Il faut toujours que cette déclaration se fasse avant que de jouer pour la cinquième levée; si on a joué pour la cinquième, on ne peut plus demander partie et vole.) S'ils font la vole sans qu'il se fasse de mariage, A et C gagnent une partie et vole, et marquent quatre parties.

Si B et D empêchent la vole, A et C ne marquent rien, et B et D marquent quatre parties.

2.° Si, par exemple, A et C ont 250 points, et B et D 150, A et C en jouant

font un mariage de 40. Ce mariage, avec les points de la levée, leur donne gagné; B et D sont reculés de 40 points, il ne leur en reste que 110 : ces derniers demandent d'arrêter la partie; puisque A et C ont gagné, ceux-ci ne veulent pas, ils demandent partie et vole : ils sont forcés de faire cette déclaration de suite, sans attendre que les quatre levées qu'on accorde ordinairement avant que de faire cette déclaration, soient faites; (cette même déclaration est forcée, la 1.ere, 2.e ou 3.e levée, pourvu que B et D puissent dire à A et C que, par les mariages ou les points des levées faites, ils ont gagné, puisqu'ils ont plus de 300 points), et dès-lors s'ils font la vole sans faire d'autre mariage, ils gagnent, outre les trois parties de la vole, la partie double, ce qui fait cinq parties qu'ils marquent, vu que B et D n'ont que 110 points, et qu'ils sont dans le cas de perdre la partie double, outre la vole; et s'ils empêchent de faire la vole, les derniers marquent cinq parties, et A et C ne peuvent rien marquer, quand même ils auraient des points plus qu'il n'en faut pour gagner la partie double.

3.° Si, en suivant la même partie, A et C faisaient le mariage de 120, ils rendraient B et D insolvables de 10 points; si A et C font la vole, ils gagnent sept parties, trois de vole, et quatre pour la partie quadruple; et si B et D empêchent la vole, ils marquent sept parties, et A et C ne peuvent rien compter : on conçoit, d'après cette explication, que, dès le moment que A et C ont demandé partie et vole, ils avaient les points plus qu'il

n'en faut pour gagner la partie, en ajoutant à leur avoir les points de la tournée de la vole ; que les mariages faits avant la déclaration peuvent la déterminer, puisque les mariages augmentent l'avoir de A et C, et déterminent celui de B et D ; et que si A et C font d'autres mariages, ils réduisent B et D insolvables, et le nombre des parties qu'ils gagnent en faisant la vole, s'accroît : mais, pour balancer cette prérogative, si B et D empêchent la vole, plus ils ont été malheureux, plus ils marquent de parties ; et quand même ces derniers en arrêtant la vole feraient des points ou un mariage, ils ne se comptent pas : dès le moment qu'ils ont fait une levée, la partie est finie, et ils marquent autant de parties que A et C en auraient marqué s'ils avaient fait la vole.

Il est donc prudent de ne demander partie et vole, que quand on est bien sûr de faire la vole ; quand on ne déclare pas qu'on demande partie et vole, on ne peut compter les points de la vole, comme nous l'avons déjà dit, mais on peut espérer de gagner la tournée suivante.

Ce qui détermine quelquefois à demander partie et vole, c'est dans le cas (l'on suppose), que A et C aient 190 points, et que B et D en ayant 280, il ne manque à ces derniers que 20 points pour gagner la partie. A et C ayant beau jeu, et pouvant espérer de faire la vole, se disent intérieurement : Si nous faisons la vole sans demander partie et vole, nous gagnons à la vérité trois parties ; mais nous ne pouvons compter les points de la vole, et nous sommes sûrs que la tournée

suivante, nos ennemis, à qui il ne manque que 20 points, gagneront S'ils entrent en cartes, ils peuvent quelquefois faire un mariage sur table, et par ce moyen nous reculer, et gagner la partie double. Ces considérations jointes à l'espoir de réussir, font hasarder de demander partie et vole : cependant les peines sont sévères, et bien propres à intimider.

§ VIII. *Observations sur les fautes de renonce, sur celles de faire voir une ou plusieurs cartes, ou de faire connaître son jeu d'une manière quelconque.*

Nous avons fait connaître, dans les précédens paragraphes, les règles et les peines attachées aux infractions énoncées dans le titre desdits paragraphes ; nous ne parlerons ici que des fautes que l'on doit éviter en jouant, et dans le courant de la partie.

1.° Il n'est pas permis de renoncer si on a de la couleur jouée ; la peine est contre ceux qui ont renoncé, savoir : si c'est A ou C, ils payeront de leur avoir à B et D, pour une renonce en atout, 60 points.

Si la renonce est d'une autre couleur, l'amende est de moitié ; outre cette peine, on peut faire reprendre les cartes, ou faire redonner et recommencer la tournée : ceux qui ont fait la renonce doivent subir cette peine sans se plaindre.

2.° Il n'est pas permis de faire voir son jeu, ni de le faire connaître ostensiblement, de faire connaître si on a as, dix, roi, dame, etc. Si les ayant fait connaître d'une manière quelconque, soit en ayant laissé tomber une carte

de leur jeu, par mégarde, ou autrement, il se fait un mariage en faveur de ceux qui l'ont fait connaître, ils ne peuvent le compter ; si c'est un as qu'on a fait voir, le partenaire de celui qui l'a fait voir, entrant en cartes, ne peut jouer de la couleur de l'as qui a été vu ; s'il en joue, s'il se fait un mariage sur la levée de l'as, au bénéfice de ceux qui l'ont fait voir, ils ne peuvent le compter.

Celui qui a fait voir un as, entrant en cartes, peut en jouer ; mais s'il se fait un mariage à son profit, sur la levée, il ne peut le compter si c'est l'as qui emporte la levée.

Dans la plupart des sociétés on pardonne pour le payement des points et la redonne, mais on ne peut, dans aucun cas, compter les mariages, comme il est dit ci-dessus.

§ IX. *Observations générales.*

1.° Le premier devoir des Joueurs est d'observer l'honnêteté et la bienséance, de jouer avec attention, d'éviter les fautes, de ne point parler d'objet étranger au jeu, etc. Il est de règle que celui qui donne annonce la carte qu'il tourne ; que celui qui entre en cartes dise par laquelle il entre ; que celui qui prend d'une carte de la couleur jouée le dise aussi ; et enfin que celui qui prend d'un atout dise qu'il coupe : on doit également annoncer les mariages, les faire payer, et finalement faire toutes les choses nécessaires à l'intelligence du jeu : la tournée finie, on peut raisonner sur les coups qui se sont passés, se faire mutuellement

tuellement des observations pour les tournées suivantes.

2.° Celui qui entre en cartes doit jouer ses as : s'il a l'as, le dix et le roi d'une même couleur, il doit jouer le roi, afin de chercher à faire un mariage sur table ; s'il a l'as d'atout seul, il doit le jouer ; si l'as est simplement souste, il ne faut pas qu'il entre par atout, il faut qu'il attende, soit pour tâcher de faire le *grand mariage*, soit afin d'éviter qu'il ne se fasse à son préjudice. Si l'as est double souste il faut le jouer ; dans ce cas, on peut encore espérer de faire le grand mariage. Si ayant joué l'as d'atout, le roi et la dame ne tombent pas, il est imprudent de rejouer atout : il y a cependant des cas où l'on peut prévoir que les ennemis ont le mariage entre les mains, en examinant si tous les Joueurs ont servi en atout : si vous êtes à-peu-près sûr que le roi et la dame d'atout sont dans la main d'un de vos ennemis, il faut, dans ce cas, rejouer atout, afin de casser le mariage avant qu'ils puissent l'annoncer.

Il en est de même des autres couleurs : si, ayant joué un as, le roi ou la dame ne tombent pas sur la levée de l'as, comme il est de règle que A jouant un as, B garde la figure, C doit la jouer, D doit éviter le mariage et jouer sa figure s'il n'y en a point sur table ; d'après cette règle, A est pour ainsi dire certain que le mariage est dans la main de B ou D ses ennemis ; dès-lors il doit rejouer de la même couleur pour casser le mariage ; cependant si les atouts ont tous passé, et que le dix soit tombé sur la levée de l'as

ou sur une précédente levée, si D a le roi souste, il doit le garder; dans ce cas, A ne doit rentrer de cette couleur qu'autant qu'il aurait lui-même le roi.

3.° Si vous avez roi ou dame double souste, vous pouvez jouer une basse carte de la couleur; c'est ce qu'on appelle jouer à la figure; et si votre partenaire a la figure de la couleur que vous attaquez, il doit la jouer, à moins qu'il ne soit certain par son jeu de faire le mariage en attendant; s'il ne l'a pas, et qu'il n'ait pas de quoi servir, il doit s'en aller d'une fausse carte, préférablement d'une couleur dont il n'a qu'une, afin de pouvoir couper, dans le cas où les ennemis chercheraient à faire le mariage de la couleur jouée, ou de couper sur la couleur dont on s'est débarrassé, s'il se présente une bonne levée, ou un mariage.

4.° Si vous avez l'as et le dix d'une même couleur, que votre partenaire tienne la main, et que vous n'ayez pas de la couleur jouée, vous jouez votre as sur sa levée; il doit comprendre que vous avez encore le dix, et vous rentrer de cette couleur, s'il en a, même le roi ou la dame, s'il le peut, afin de chercher à faire un mariage.

5.° Si en entrant en cartes on n'a point d'as, de roi, ni de dame, il vaut mieux jouer un dix, si on en a un, que de jouer une petite carte; souvent votre dix est perdu, mais aussi souvent il pare un mariage.

6.° Si n'ayant point d'as on a un roi seul, il y a beaucoup de Joueurs qui hasardent de le jouer : nous sommes de cet avis.

7.° Si un Joueur ne se rappelait pas les cartes

qui ont passé dans les levées faites, il peut revoir les siennes et celles de son partenaire, pour les examiner ; il peut demander à ses ennemis (si ce sont eux qui ont fait la dernière levée), avant que de servir sur la suivante, à voir la dernière levée ; on ne peut exiger que la dernière.

Enfin, il convient qu'un Joueur examine bien son jeu ; qu'il examine la conduite de son partenaire ; qu'il évite les piéges que ses ennemis peuvent tendre ; qu'il ait soin de se défaire de ses rois et de ses dames, sur-tout quand ils ne sont pas souste ; et après l'expérience de quelques parties que nous allons expliquer, on pourra jouer parfaitement ce jeu.

8.° Il n'est pas permis de demander : a-t-on déjà joué de telle couleur ? le roi ou la dame de telle couleur a-t-il ou a-t-elle passé ? Si le partenaire répond oui ou non, ils payeront aux ennemis 20 points ; si un des ennemis répond oui ou non, il n'y a pas de peine, c'est une complaisance qui ne doit pas être punie.

§ X. *Manière de jouer, démontrée par quelques parties.*

PREMIÈRE PARTIE.

On est convenu, ou le sort a décidé que A serait partenaire de C, et B partenaire de D, comme il est dit au commencement de ce Traité ; que la partie serait fixée à 300 points ; que l'on ferait *douze rois* (c'est à dire 12 parties) ; que chaque partie gagnée serait, pour les perdans, de chacun deux sous ou telle autre somme.

La table dressée, les deux jeux de cartes, la corbeille des jetons, les quatre Joueurs placés, les cartes jetées pour savoir qui commencera, le sort a décidé que A *donnerait*.

Première Tournée. A prend un des jeux, le mêle, donne à couper à D, qui est à sa gauche, et donne ensuite à chacun huit cartes, en commençant par B, une fois par deux et deux fois par trois; il tourne le huit de cœur, et chacun vérifie ses cartes. Il se rencontre que B, qui doit entrer en cartes, ou commencer à jouer, a la dame d'atout; l'as et le dix de pique, l'as et le sept de trèfle, le neuf et le sept de carreau.

C a l'as d'atout, le huit et le sept de pique, le dix et le huit de trèfle; l'as, le dix et le valet de carreau.

D, le neuf et le sept d'atout, la dame et le neuf de trèfle, la dame et le huit de carreau.

A, le roi, le valet et le huit d'atout, la dame et le valet de pique, le roi et le valet de trèfle, le roi de carreau.

1.re *levée.* B entre en cartes, et joue l'as de pique; C, le sept; D, le roi; A, le valet: la levée reste à B.

2.e *levée.* B joue le dix de pique; C, le huit; D, le neuf; A, la dame: la levée reste à B.

3.e *levée.* B joue l'as de trèfle; C, le huit; D, la dame; A, le valet: la levée reste à B.

4.e *levée.* B joue le sept de trèfle; C, le dix; D, le neuf; A, le roi: la levée reste à C.

5.e *levée.* C joue l'as d'atout; D, le sept; A, le roi; B, le dix (il a la dame; il a sacrifié son dix, il a bien joué): la levée reste à C.

6.ᵉ *levée*. C joue l'as de carreau ; D, le huit ; A, le roi ; B, le sept : la levée reste à C.

7.ᵉ *levée*. C joue le dix de carreau ; D, la dame ; A coupe du valet d'atout ; B joue le neuf de carreau : la levée reste à A.

8.ᵉ *levée*. A joue le huit d'atout ; B, la dame ; C, le valet de carreau ; D, le neuf d'atout : la levée reste à B.

A et C ramassent leurs quatre levées ; l'un d'eux les compte ; elles ont produit 69 points qui comptent pour 70.

B et D ont aussi quatre levées qui ont produit 51 points, qui sont réduits à 50.

DEUXIÈME TOURNÉE. B prend le second jeu, le mêle, et donne à couper à A qui est à sa gauche, donne les cartes, en commençant par C : il tourne le sept de pique.

C a la dame et le huit d'atout, le roi de trèfle, le valet, le huit et le sept de carreau, l'as et le roi de cœur.

D a le neuf d'atout, la dame, le huit et le sept de trèfle, le dix de carreau, le dix, le valet et le huit de cœur.

A a le roi et le valet d'atout, le dix et le valet de trèfle, l'as et la dame de carreau, la dame et le sept de cœur.

B a l'as, le dix et le sept d'atout, l'as et le huit de trèfle, le roi et le neuf de carreau, et le neuf de cœur.

1.ʳᵉ *levée*. C entre en cartes, et joue l'as de cœur ; D, le huit ; A, la dame ; B, le neuf : la levée reste à C.

2.ᵉ *levée*. C joue le roi de cœur ; D, le dix ; A, le sept ; B coupe du sept d'atout : la levée reste à B.

3.e *levée*. B joue le dix d'atout; C, le huit; D, le valet; A, le roi: la levée reste à B.

4.e *levée*. B joue l'as d'atout; C, la dame; D, la dame de trèfle; A, le valet: la levée reste à B.

5.e *levée*. B joue l'as de trèfle; C, le roi; D, le sept; A, le valet: la levée reste à B.

6.e *levée*. B joue le huit de trèfle; C, le valet de carreau; D, le sept de trèfle; A, le dix: la levée reste à A.

7.e *levée*. A joue l'as de carreau; B, le neuf; C, le huit; D., le dix: la levée reste à A.

8.e *levée*. A joue la dame de carreau; B, le roi; C, le sept; D, le neuf de trèfle. Il y a mariage forcé de carreau, au bénéfice de B et D. A a voulu reculer son malheur, il n'a pas réussi; s'il avait joué la dame, au lieu de l'as, à la 7.e levée, B n'aurait pas joué le roi, parce que l'as et le dix n'avaient pas passé; le mariage n'aurait pas eu lieu; mais il n'a rien à se reprocher, il a joué suivant la règle.

A et C ont trois levées qui ont produit 35 points, qui sont réduits à 30, et 70 du premier tour, ce qui leur fait 100 points, sur lesquels ils en ont payé 40 à B et D; tout compte fait, il ne leur reste que 60 points.

B et D ont fait cinq levées qui leur ont produit 87 points, qui comptent pour 90; 50 points du premier tour, et 40 qu'ils ont de A et C, du mariage de carreau: en tout, 180 points.

Troisième Tournée. C prend le second jeu, donne à couper, et distribue les cartes: il tourne le sept de cœur.

D a l'as d'atout, le neuf, le huit et le sept de pique ; le neuf, le huit et le sept de trèfle, et le sept de carreau.

A, le valet d'atout ; le roi, la dame et le valet de pique ; le dix, le roi et la dame de trèfle, et l'as de carreau.

B, le roi, la dame, le neuf et le huit d'atout ; l'as et le dix de pique ; le valet de trèfle, et le huit de carreau.

C, le dix et le sept d'atout ; l'as et le dix de trèfle ; le roi, la dame, le valet et le neuf de carreau.

1.re *levée.* D entre en cartes, et joue l'as d'atout ; A, le valet ; B, le huit ; C, le sept : la levée reste à D. (B annonce 40 en atout.)

2.e *levée.* D joue le sept de carreau ; A, l'as ; B, le huit ; C, le neuf : la levée reste à A. (Il annonce 30 en pique et 20 en trèfle ; C annonce 30 en carreau.)

3.e *levée.* A joue le valet de pique ; B, l'as ; C coupe du dix d'atout ; D, le sept de pique : la levée reste à C.

4.e *levée.* C joue l'as de trèfle ; D, le sept ; A, la dame ; B, le valet : la levée reste à C.

5.e *levée.* C joue le dix de trèfle ; D, le huit ; A, la dame ; B coupe du neuf d'atout : la levée reste à B.

6.e *levée.* B joue le roi d'atout ; C, le valet de carreau ; D, le neuf de trèfle ; A, le roi de pique : la levée reste à B.

7.e *levée.* B joue la dame d'atout ; C, la dame de carreau ; D, le huit de pique ; A, le roi de trèfle : la levée reste à B.

8.e *levée.* B joue le dix de pique ; C, le roi

de carreau; D, le neuf de pique; A, le dix de trèfle : la levée reste à B.

A et C ont fait deux levées qui ont produit 33 points, qui sont réduits à 30, 80 de mariage font 110, et 60 des deux tournées précédentes, font 170 points : ils sont hors du double.

B et D ont fait six levées qui ont produit 90 points, 40 de mariage font 130, et 180 des deux tournées précédentes, font 310 points : ils ont gagné la partie simple.

DEUXIÈME PARTIE.

Pour éviter des répétitions inutiles, nous supposons que les deux premières tournées aient produit pour A et C 60 points, et pour B et D 180 points.

TROISIÈME TOURNÉE. A et C ont fait la vole, sans qu'il se soit fait aucun mariage, de manière qu'ils comptent trois parties.

A et C gardent leurs 60 points, et B et D leurs 180 points, comme il est de règle, lorsqu'on ne demande pas partie et vole.

QUATRIÈME TOURNÉE. C prend le premier jeu, donne à couper et distribue les cartes, etc. : il tourne le sept de pique.

D a l'as, le roi et la dame d'atout, l'as et le sept de trèfle, le roi et la dame de carreau, et le dix de cœur.

A a le valet d'atout, le roi et la dame de trèfle, l'as et le sept de carreau, l'as et le roi de cœur.

B a le dix d'atout; le valet, le huit et le sept de trèfle, le dix et le neuf de carreau, la dame, le valet et le neuf de cœur.

C a le neuf, le huit et le sept d'atout, le dix et le neuf de trèfle, le valet et le huit de carreau, le sept et le huit de cœur.

1.re *levée*. D entre en cartes, et joue l'as d'atout ; A, le valet ; B, le dix ; C, le sept : la levée reste à D ; il annonce 40 d'atout et 20 en carreau, ce qui fait 60 points.

2.e *levée*. D joue le roi d'atout ; A, le sept de carreau ; B, la dame de cœur ; C, le huit d'atout : la levée reste à D.

3.e *levée*. D joue l'as de trèfle ; A, le huit ; B, le sept ; C, le dix : la levée reste à D.

4.e *levée*. D joue le roi de carreau ; A, l'as ; B, le neuf ; C, le valet : la levée reste à A. (A annonce 20 en trèfle.)

5.e *levée*. A joue le roi de trèfle ; B, le neuf ; C, le huit de cœur ; D, le sept de trèfle : la levée reste à A.

6.e *levée*. A joue l'as de cœur ; B, le valet ; C, le sept ; D, le dix : la levée reste à A.

7.e *levée*. A joue le roi de cœur ; B, le valet de trèfle ; C coupe du neuf d'atout ; D surcoupe de la dame d'atout : la levée reste à D.

8.e *levée*. D joue la dame de carreau ; A, la dame de trèfle ; B, le dix de carreau ; C, le huit de carreau : la levée reste à B.

A et C ont fait trois levées qui ont produit 44 points qui sont réduits à 40, un mariage de 20 font 60, et 60 qu'ils ont des deux premières tournées font 120 points.

B et D ont fait cinq levées qui ont produit 76 points qui sont portés à 80, 60 points de mariage font 140, et 180 des deux tournées précédentes, font 320 points : ils ont gagné la partie double.

TROISIÈME PARTIE.

Nous supposons que A et C aient 100 points, et que B et D en aient aussi 100.

D qui doit donner, prend les cartes, les distribue, et tourne le neuf de pique.

A a l'as et le huit d'atout, l'as et le dix de trèfle, la dame et le sept de carreau, la dame et le sept de cœur.

B a la dame d'atout, la dame et le sept de trèfle, l'as et le neuf de carreau, l'as, le roi et le huit de cœur.

C a le roi, le dix et le sept d'atout, le roi et le neuf de trèfle, le dix, le roi et le huit de carreau.

D a le valet et le neuf d'atout, le valet et le huit de trèfle, le valet de carreau, le dix, le valet et le neuf de cœur.

1.re *levée*. A entre en cartes, et joue l'as d'atout; B, la dame; C, le roi; D, le neuf: la levée reste à A. (Il compte 80 de mariage.)

2.e *levée*. A joue l'as de trèfle; B, le sept; C, le roi; D, le huit: la levée reste à A.

3.e *levée*. A joue le dix de trèfle; B, la dame; C, le neuf; D, le valet: la levée reste à A.

4.e *levée*. A joue le sept de carreau; B, l'as; C, le huit, D, le valet: la levée reste à B.

5.e *levée*. B joue l'as de cœur; C coupe du sept d'atout; D joue le neuf de cœur; A, la dame: la levée reste à C.

6.e *levée* C joue le dix d'atout; D, le valet; A, le huit, B, le huit de cœur: la levée reste à C.

7.e *levée*. C joue le roi de carreau; D, le valet de cœur, A, la dame de carreau; B,

le neuf : la levée reste à C. (Il compte 40 de mariage.)

8.[e] *levée.* C joue le dix de carreau ; D, le dix de cœur ; A, le sept de cœur ; B, le roi de cœur : la levée reste à C.

B et D n'ont fait qu'une levée qui a produit 13 points qui sont réduits à 10, et 100 qu'ils ont des précédentes tournées, font 110 ; mais ils doivent 120 points de deux mariages, il leur manque 10 points.

A et C ont fait sept levées qui ont produit 107 points qui comptent pour 110, 120 de mariage, et 100 qu'ils ont des tournées précédentes, font 330 points : ils gagnent la partie quadruple, vu que B et D sont insolvables de 10 points.

QUATRIÈME PARTIE.

Nous supposons que A et C aient 130 points, et B et D 50 ; D qui doit donner, distribue les cartes, et il tourne le roi de cœur.

A a l'as et le dix d'atout, le roi de pique, le valet, le neuf et le huit de trèfle ; la dame et le sept de carreau.

B a la dame et le sept d'atout, le dix et le valet de pique, l'as, le roi et la dame de trèfle, et le valet de carreau.

C a le roi, le valet et le neuf d'atout ; l'as, le dix, le neuf et le huit de trèfle, et le valet de carreau.

D a le huit d'atout, la dame, le neuf, le huit et le sept de pique, le dix et le sept de trèfle, et le roi de carreau.

1.[re] *levée.* A entre en cartes, et joue l'as

d'atout; B, le sept; C, le roi; D, le huit: la levée reste à A.

2.e *levée.* A joue le dix d'atout; B, la dame; C, le sept; D, la dame de pique: la levée reste à A.

3.e *levée.* A joue le roi de pique B, le valet; C, l'as; D, le sept: la levée reste à C.

4.e *levée.* C joue l'as de carreau; D, le roi; A, la dame; B, le valet: la levée reste à C. (Il compte 60 de mariage, et demande partie et vole.)

5.e *levée.* C joue le valet d'atout; D, le huit de pique; A, le valet de trèfle; B, le dix de pique: la levée reste à C.

6.e *levée.* C joue le dix de carreau; D, le neuf de pique; A, le huit de trèfle; B, la dame d'atout (il casse son mariage): la levée reste à C.

7.e *levée.* C joue le neuf de carreau; D, le sept de trèfle A, le huit de trèfle; B, le roi de trèfle: la levée reste à C.

8.e *levée.* C joue le huit de carreau; D, le dix de trèfle; A, le neuf de trèfle; B, l'as de trèfle.

A et C ont de la précédente tournée 130 points, 60 du mariage de carreau au préjudice de B et D, et 120 de la vole; en tout, 310 points.

B et D ont 50 points de la tournée précédente, ils en doivent 60 à A et C; ils sont insolvables de 10 points: ils perdent la partie quadruple, et trois parties de vole, ce qui fait sept parties au bénéfice de B et D.

CINQUIÈME PARTIE.

Nous supposons que A et C aient 100 points, et B et D 20. A, qui doit donner, distribue les cartes, et il tourne le valet de cœur.

B a l'as, le huit et le sept d'atout, le roi et la dame de pique, le roi, la dame et le valet de trèfle.

C a la dame d'atout, le huit de pique, le huit et le sept de trèfle, le valet, le neuf, le huit et le sept de carreau.

D a le dix, le roi et le neuf d'atout, l'as de pique, l'as, le dix, le roi et le neuf de carreau.

A a le valet d'atout, le dix, le valet, le neuf et le sept de pique, l'as, le dix et le neuf de trèfle.

1.re *levée.* B entre en cartes, et joue l'as d'atout C, la dame, D, le roi A, le valet: la levée reste à B. (Il annonce 20 en pique, 30 en trèfle, qui sont payés de la corbeille; 120 du grand mariage d'atout, au préjudice de A et C.)

2.e *levée.* B, persuadé que son partenaire a le dix d'atout, joue le huit; C, le huit de pique; D, le dix d'atout; A, le sept de pique: la levée reste à D.

3.e *levée.* D joue le neuf d'atout; A, le neuf de trèfle; B, le sept d'atout; C, le sept de trèfle: la levée reste à D.

4.e *levée.* D joue l'as de pique; A, le neuf; B, la dame; C, le huit de trèfle: la levée reste à D. (Il voit qu'il a encore dans son jeu l'as, le dix, le roi et le neuf de carreau, et que tous les atouts sont passés; il demande partie et vole.)

5.e *levée.* D joue l'as de carreau, A, le valet

de pique ; B, le valet de trèfle ; C, le sept de carreau : la levée reste à D. (Il s'apperçoit que personne n'a servi de carreau, que C en a quatre, et qu'il a fait une sottise de demander partie et vole.)

6.e *levée*. D joue le dix de carreau ; A, le dix de pique, B le roi de pique ; C, le huit de carreau : la levée reste à D.

7.e *levée*. D joue le roi de carreau ; A, le dix de trèfle ; B, la dame de trèfle ; C, le neuf de carreau : la levée reste à D.

8.e *levée*. D joue le neuf de carreau ; A, l'as de trèfle ; B, le roi de trèfle ; C, le valet de carreau : la levée reste à C, qui empêche la vole.

A et C avaient 110 points de la première tournée, il faut qu'ils payent 120 points à B et D ; ils sont insolvables de 10 points : ils ont fait la dernière levée, qui a produit 17 points qui ne comptent pas : cette levée ne sert qu'à empêcher la vole ; et B et D, en demandant partie et vole, se sont emparés des 120 points de la tournée, en sorte que A et C restent insolvables ; et comme ils ont empêché la vole, ils comptent, au préjudice de B et D, tout ce que ceux-ci auraient compté s'ils avaient fait la vole ; savoir : 20 points de la précédente tournée, 120 du grand mariage, 50 de deux autres mariages (20 en pique et 30 en trèfle), 120 de la vole en tout, 310 points : la partie est quadruple, et les trois parties de la vole en font sept, au bénéfice de A et C.

SIXIÈME PARTIE.

Cette partie est des plus extraordinaires. Nous supposons que A et C aient 30 points, et B et D 230 ; C, qui doit donner, distribue les cartes, et tourne l'as de trèfle.

D a l'as et le roi de carreau ; l'as, le valet, le huit et le sept de cœur ; le huit et le sept de pique.

A a le roi et le valet d'atout, le dix et la dame de carreau : le dix, le roi et le neuf de pique.

B a la dame et le huit d'atout, le valet et le neuf de carreau ; le dix, le roi et le neuf de cœur, et la dame de pique.

C a l'as, le dix, le neuf et le sept d'atout, le huit et le sept de carreau, l'as et le valet de pique.

1.re *levée*. D entre en cartes, et joue l'as de carreau ; A, le 10 ; B, le valet ; C, le sept : la levée reste à D.

2.e *levée*. D joue le roi de carreau ; A, la dame ; B, le neuf ; C, le huit : la levée reste à D. Ces deux levées donnent 30 points, 40 du mariage qui vient de se faire, et 230 qu'ils ont à leur avoir, font 300. B et D ne jouent plus que pour le point, vu qu'ils ont eu trois points de faveur, le tour précédent ; et A et C, qui n'ont que 30 points, et qui en doivent 40, sont insolvables. Si B et D font un point, avant que A et C puissent faire dix points pour se liquider, la partie sera quadruple.

3.e *levée*. D joue l'as de cœur ; A joue en désespéré la dame (il a quatre piques) ;

B joue le roi (en faisant un éclat de rire, et en disant, la partie est quadruple); C coupe du sept d'atout, (en disant : Riez donc, à présent, Mr. B : vous avez un peu manqué à la décence que l'on doit observer en jouant; comptez-nous, s'il vous plaît, 40 points pour ce mariage, et tout se verra. — M.r D réplique : *Manquer à la décence du jeu!* Hé! M.r, ne m'est-il pas permis de m'amuser comme vous? Voilà vos 40 points, et supposons que nous n'ayons rien dit) : la levée reste à C.

4.e *levée.* C joue le dix d'atout; D, le sept de pique; A, le roi d'atout; B, le huit : la levée reste à C.

5.e *levée.* C joue l'as d'atout; D, le huit de pique; A, le valet d'atout, B, la dame : la levée reste à C.

6.e *levée.* C joue l'as de pique; D, le sept de cœur; A, le roi de pique; B jette la dame avec vivacité : la levée reste à C. (Là là là! tout se verra; comptez-nous, s'il vous plaît, 40 points.)

7.e *levée.* C joue le neuf d'atout; D, le le huit de cœur; A, le neuf de pique; B, le sept de cœur : la levée reste à C.

8.e *levée.* C joue le valet de pique; D, le valet de cœur; A, le dix de pique; B, le dix de cœur : la levée reste à A.

Il résulte de cette tournée extraordinaire, que A et C ont fait six levées, qui ont produit 90 points, 80 de deux mariages, et 30 des précédentes tournées; en tout, 200 points.

B et D, à qui il ne manque que le point, après les deux premières levées faites, comme il est expliqué ci-dessus, en payant 80 points

à A et C des deux mariages ci-dessus, leur avoir est réduit à 220 points : la partie est à-peu-près égale dans ce moment.

La tournée suivante ; A donne, B fait la 1.re levée qui produit 24 points ; il annonce 20 en pique ; D, 30 en cœur, ce qui fait 70 points, et 220 qu'ils ont dans leur avoir, font 290 ils ne jouent plus que pour 10 points.

C fait la 2.e levée, il fait la 3.e, et 120 du mariage d'atout, ce qui recule encore B et D. A et C arrêtent le jeu, ils gagnent la partie simple.

Résultat des six Parties.

1.re *Partie* SIMPLE, au bénéfice de B et D, *pag.* 315.

2.e *Partie* DOUBLE, au bénéfice de B et D, *pag.* 320.

VOLE, au bénéfice de A et C, *p. idem.*

3.e *Partie* QUADRUPLE, au bénéfice de A et C, *pag.* 321.

4.e *Partie* SEPTUPLE, au bénéfice de B et D, *pag.* 323.

5.e *Partie* SEPTUPLE, au bénéfice de A et C, *pag.* 324.

6.e *Partie* SIMPLE, au bénéfice de A et C, *pag.* 326.

Il résulte que A et C ont gagné 14 parties, et que B et D n'en ont gagné que 11 ; ils doivent trois parties.

Analyse des différens coups qui se sont faits dans les six Parties.

Mariages annoncés en main, voyez pag. 319, 1.re et 2.e levées. — 320, 1.re levée. — 321, 4.e levée.

Mariage sur table, voyez page 318, 8.e levée. — 322, 1.re et 7.e levées.

Vole simple qui n'a pas interrompu la 2.e Partie, page 320.

Partie et vole, demandée et gagnée, p. 323.

Partie et vole, demandée et perdue, p. 324.

Partie extraordinaire. B et D, après les 1.res levées, page 327, ne jouent plus que pour le point ; à la 3.e levée, il se fait un mariage sur table, qui paraît d'abord à leur profit ; ils croient avoir gagné la partie *quadruple* ; C, qui est le dernier à jouer, coupe, et le mariage de 40 recule B et D. A la 7.e levée, autre mariage de 40 qui les recule encore de 40 points ; et finalement, B et D ont joué une fois pour le point, et une fois pour 10 points. A et C qui étaient insolvables, ont gagné la partie simple.

L'HOMME DE BROU,

Joué par trois Joueurs, dont l'un sert deux jeux.

On peut jouer l'Homme de Brou à trois; il se joue de même qu'à quatre. Supposons que C quitte la partie ; A, qui est son partenaire, servira les deux jeux, comme si C était présent : mais son jeu doit être tourné sur table, à la

place de C, de manière que A puisse servir commodément les deux jeux.

Supposons que ce soit A qui donne : il commence par B, il tourne les cartes à la place de C, il sert D, et finalement il se sert.

B donne ; il tourne les cartes à la place de C, et sert comme à l'ordinaire.

C devrait donner ; A donne à sa place, et commence à servir D, il se sert, et ensuite B.

Les cartes distribuées par A, B commence à jouer ; A choisit une carte du jeu de C, et la joue ; D joue ensuite, et finalement A joue une carte de son jeu.

Si A a l'avantage de voir et de conduire deux jeux, B et D, pour balancer cet avantage, ont celui de voir le jeu de C.

Dans le cas où l'on commence la partie à trois, on peut tirer au sort à qui servira deux jeux, ou bien on convient d'alterner toutes les parties.

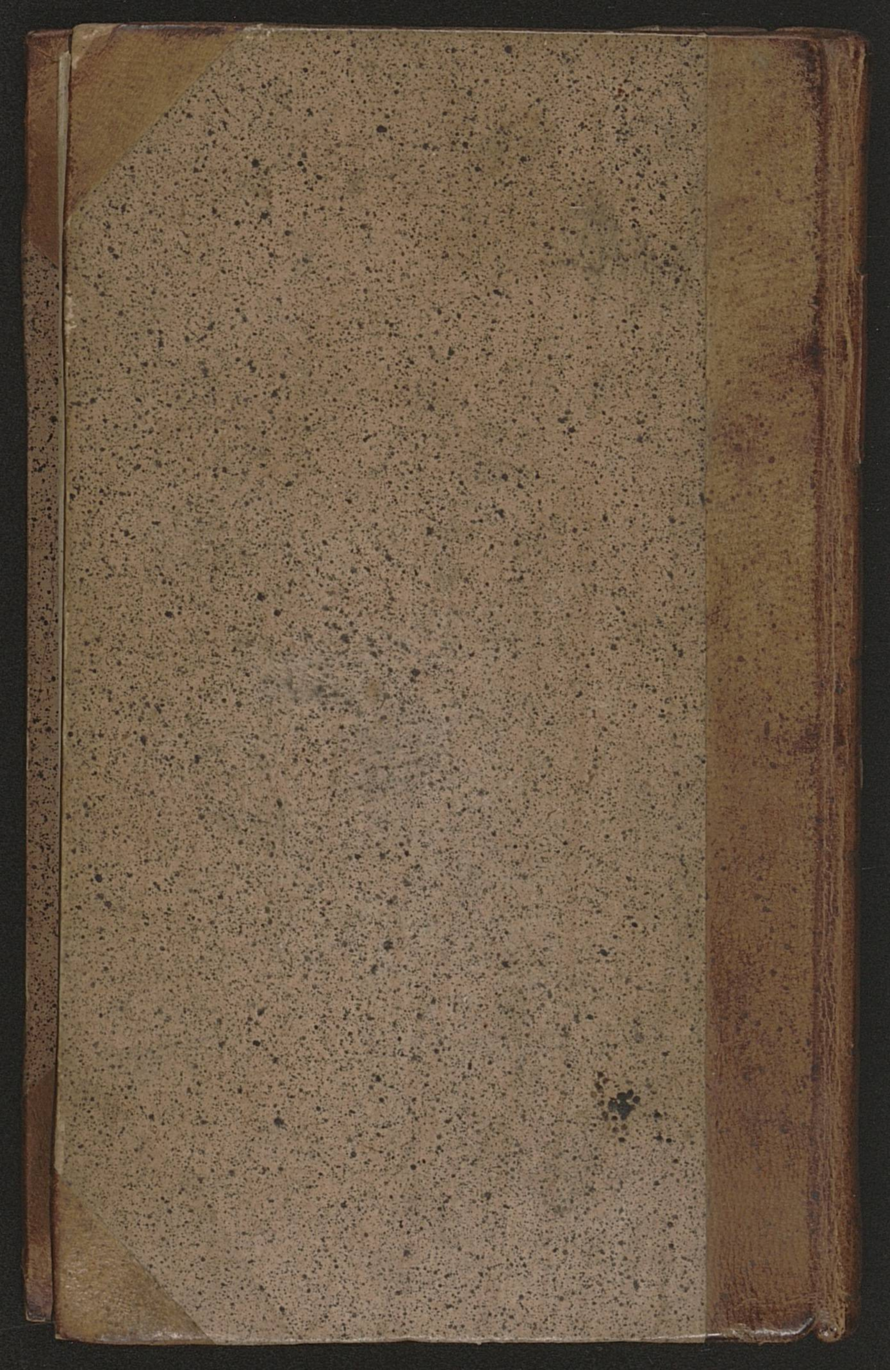
FIN.

TABLE

DES JEUX

Contenus dans le premier Volume.

Fin de la Table du premier Volume.




ACADEMIE
DES JEUX
1



inches centimeters

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11 (A)	12	13	14	15
L*	39.12	65.43	49.87	44.26	55.56	70.82	63.51	39.92	52.24	97.06	92.02	87.34	82.14	72.06	62.15
a*	13.24	18.11	-4.34	-13.80	9.82	-33.43	34.26	11.81	48.55	-0.40	-0.60	-0.75	-1.06	-1.19	-1.07
b*	15.07	18.72	-22.29	22.85	-24.49	-0.35	59.60	-46.07	18.51	1.13	0.23	0.21	0.43	0.28	0.19
Density										0.04	0.09	0.15	0.22	0.36	0.51

	16 (M)	17	18 (B)	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
L*	49.25	38.62	28.86	16.19	8.29	3.44	31.41	72.46	72.95	29.37	54.91	43.96	82.74	52.79	50.87	L*
a*	-0.16	-0.18	0.54	-0.05	-0.81	-0.23	20.98	-24.45	16.83	13.06	-38.91	52.00	3.45	50.88	-27.17	a*
b*	0.01	-0.04	0.60	0.73	0.19	0.49	-19.43	55.93	68.80	-49.49	30.77	30.01	81.29	-12.72	-29.46	b*
Density	0.75	0.98	1.24	1.67	2.04	2.42										

D50 Illuminant, 2 degree observer

Density →

Golden Thread

Colors by Munsell Color Services Lab

Don Williams